NOUVEAU

GUIDE de TOUS les JEUX VIDEO

de Génération 4

GENERATION 4 : Le magazine des nouvelles machines

AMIGA ATARI ST NINTENDO SEGA

ATARI AMIGA NINTENDO SEGA

M 4681 1 S 35,00 F

SPECIAL - N° 1 - 35 FRS

AMIGA 500. POUR DÉLIRER

SOUS AUTOMNE
STAND 1 RC 1240/1285

LE PHÉNOMÈNE

Un phénomène qui déclenche la stupeur admirative [illegible]
et ses possibilités et qui deviendra vite le [illegible]
fêtes et de toutes vos réussites quotidiennes.

Une unité centrale puissante

- Motorola 68000, 16/32 bits • Mémoire centrale 512 Ko standard extensible 1 Mo interne, 9 Mo externe • Mémoire ROM : 256 Ko • Lecteur de disquettes 3" 1/2

3 circuits spécifiques pour délirer en images et en musique

- **Denise:** graphique/animation
  - coprocesseur graphique ; 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire
- **Agnès:** gestion vidéo
  - 4 modes graphiques (de 320 x 256 à 640 x 512)
  - 32 couleurs en 320 et 16 couleurs en 640 parmi les 4096 couleurs disponibles
  - mode HAM avec 4096 couleurs en simultané à l'écran
- **Paula:** entrées/sorties
  - synthétiseur incorporé ; contrôle de ports séries/drivers/son
  - 4 voies sonores/sortie stéréo ; 9 octaves

Avec **AMIGA 500,** c'est la fête non stop. De nombreux logiciels de jeux sont à votre disposition.

AMIGA 500 bénéficie de la technologie COMMODORE, une technologie "pro", même pour délirer. C'est tout dire... Son prix : 4725 F TTC (sans moniteur).

SACHA

Commodore

UNE TECHNOLOGIE POUR LES PROFESSIONNELS

16 32 DIFFUSION

5/5, RUE DE SOLFERINO
92100 BOULOGNE

TELEPHONE
(1) 46 21 46 15

POUR VOS VENTES DE FIN D'ANNEE

sur ATARI ST et AMIGA

LES GRANDS NOMS SONT CHEZ LE SPECIALISTE DES MICRO ORDINATEURS 16/32 BITS

EIDERSOFT
UPGRADE
HYBRID ARTS
LORICIELS
METACOMCO
MIGRAPH
GST

ANTIC SOFTWARE
KUMA
EPYX
U.S GOI
RAINBI
FTL
S.S.I

PSYGNOSIS
DATABYTE
KHILKHORE
AEGIS
ACTIVISION
DITEK
CUMANA

ELECTRONIC ARTS
CRODEAL
ERRA ON LINE
BLOGIC
CROPROSE
ODERBUND
NDSCAPE

EDITORIAL

Les jeux vidéo sont destinés à rester une composante fondamentale des loisirs personnels dans les années à venir. Leur explosion soudaine au début des années 80 les a propulsés sur le devant de l'actualité et une industrie est née et a grossi sur un rythme que peu d'autres secteurs peuvent se vanter d'avoir connu. Trop vite, peut-être, puisqu'après la vague, le reflux est arrivé, laissant sur le carreau un certain nombre de sociétés, parfois très prestigieuses. Les Cassandres ont eu tôt fait de prédire la mort de cette activité. Mais ceux qui, comme nous, travaillent dans ce secteur depuis ses débuts savent que même les plus mauvais mois, il se vend plus de deux millions de consoles de jeux
et autant de micro-ordinateurs.

La rentrée 1987 promet d'être la saison la plus excitante depuis longtemps. L'arrivée de deux nouveaux compétiteurs prestigieux, SEGA et NINTENDO, sur le marché des consoles et l'accroissement considérable du nombre de jeux disponibles sur l'AMIGA et l'ATARI ST font que le choix, pour l'amateur de jeux sophistiqués, va être plus difficile que jamais.

CE GUIDE A ETE REALISE POUR VOUS AIDER A FAIRE CE CHOIX

Tous les jeux importants des quatre meilleures machines du moment ont été analysés, photos à l'appui, pour vous permettre de choisir votre machine en fonction de vos goûts. Un dossier spécial vous explique également les autres activités auxquelles vous pouvez vous livrer avec un micro-ordinateur. Alors cet hiver, pour jouer, MICRO ou CONSOLE de JEU ?
ATARI ou AMIGA, NINTENDO ou SEGA ?
La réponse, si nous avons atteint notre but, est dans les pages qui suivent.

JEUX D'ACTION Page 6

JEUX DE SPORTS Page 28

JEUX DE SIMULATION Page 86

CONSOLE ou ORDINATEUR Page 48

La Console NINTENDO Page 62

L'ordinateur ATARI ST Page 68

La Console SEGA
Page 72

L'ordinateur AMIGA
Page 76

JEUX D'
AVENTURE
Page 94

JEUX EDUCATIFS
Page 114

JEUX DE
SOCIETE
Page 122

CONVENTIONS

Afin d'éviter des redites fastidieuses, nous avons volontairement abrégé un certain nombre de mots ou titres qui apparaissent dans l'analyse de chaque jeu.
Les indications qui suivent doivent vous permettre de vous y retrouver.
A coté des titres et sous les photos des jeux, l'on a indiqué la(les) machine(s) sur la(l'se)quelle(s) ils fonctionnent, leurs éditeurs, et le nombre de joueurs possibles. Notre longue période de mise en vente implique que certains d'entre eux, disponibles sur une seule machine à l'heure où nous écrivons, pourront l'être sur plusieurs au moment où vous nous lirez. Nous vous tiendrons informés de cas évolutions dans les prochains numéros de GENERATION 4. Ne les manquez pas!
Les notes qui suivent les textes sont toutes portées sur un maximum de 100 et sont suivies, en rappel, de l'abréviation de la ou des machines concernées. GRAPHISME inclut l'animation; SONORITE mélange musique et bruitage. INTERET donne une valeur globale à l'ensemble. Pour les jeux d'aventure, des notions différentes, en plus, font apparaître les valeurs du SCENARIO (qualité de l'histoire mise en scène), et des COMMANDES mises à votre disposition pour jouer. Valeurs, elles aussi, notées sur 100. Enfin la difficulté, primordiale dans le jeu d'aventure a été notée en 3 catégories: F pour facile, M pour moyen, D pour difficile.

Directeur de la publication et rédacteur en chef: Godefroy BIUDICELLI. Ont collaboré à ce numéro: Hervé Lambert, Florence Rivelet, Yann Melet, Stéphane Lavoisard, Robert Franchi, Betty Franchi, Marc Djian, Michael Sportouch.
Le logo de Génération 4 a été réalisé sur ST/STAD pour ATARI et terminé et mis en couleur sur DIGIPAINT pour AMIGA par J.C. Berthet et Marc Djian.
Les illustrations couleurs, titres de rubriques, sont de Bruno Bellamy. L'ordinateur au travail est de Laurent Carden. Les dessins sont de Bruno Bellamy et CLAVAUT. La photo de couverture est issue d'un jeu qui s'appelle TESTDRIVE attendu non sans impatience pour le fin de l'année.
GENERATION 4 est édité par PRESSIMAGE SARL de presse au capital de 3000 francs, 2 bis rue du Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS. Dépôt légal 4ème trimestre 1987. Tarif de l'abonnement 250 francs (11 numéros) pour la France et l'Europe.
Par avion, 310 francs pour l'Europe et 350 francs pour les DOM TOM et le reste du monde.
Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite sans autorisation. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné. Imprimé en France. Peeters, 91160 Longjumeau.
Photogravure 9 0 5 75018. Expression graphique. Relais 75018. Photogravure et transcodage Ineidenese 75018.
Publicité: Antoine Beaune-Beaune (Journal) (1) 42 06 96 26.

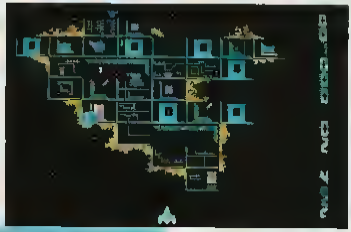
ACTION

GOLDRUNNER

Amiga / ST SYSTEME ST
Microdeal EDITEUR Logiciels
1/2 JOUEURS 1/2

Avec un enfoncé ... nel C est encore un peu du type XEVIOUS du style je tire sur tout ce qui bouge. Le but du jeu est comme vous voyez archi connu. Mais ce jeu est parfaitement réalisé. Les décors que votre vaisseau survole sont d'une finesse époustouflante et que dire de la rapidité du scrolling : ça DECOIFFE ! ! !
Accrochez vous à votre joystick. Ce jeu est à la fois magnifique et diffisile : trop difficile. Je remettrai un prix d'adresse à celui ou celle (? ? ?) qui finira tous les tableaux. Le but est de détruire la base ... les ennemis et de préserver votre vaisseau en état de marche.
Mais tout ceci se révèle bien ardu. Les bases sont constituées d'une multitude d'éléments (BLOCKAUS CHANES TETES). Les vagues de vaisseaux ennemis sont extrêmement agressives. Mêlez vous aussi des crashs contre les blockaus indestructibles. La musique et la synthèse vocale confèrent à ce jeu son ambiance totalement ARCADE. C'est un Must pour tous les fans d'ACTION avec un grand A.

90am 90st GRAPHISME
82am 82st SONORITE
85am 85st INTERET



QUASAR

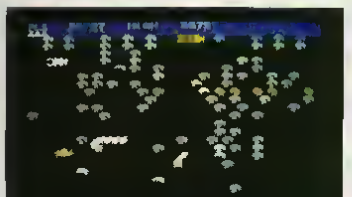
Accord de votre starfighter vous devez détruire les G. G. Ennemi. Pour atteindre votre but il vous faudra d'abord détruire l'armada adverse ainsi que les bases de lancement. Dans la série « De Gilagg à Xevious » voici QUASAR et dans la série « J'amortis mes routines » voici Messieurs Dactrix et Garotale (les créateurs de Quasar, mais aussi de Traffic et d'Alteir). Que dire d'un tel jeu ... qu'il en existe peu moins d'une qu'naine dans ce style et que celui-ci est parmi les plus mauvais. Les fonds (copiés d'un jeu d'arcade) sont de bonne qua... té, les vaisseaux auraient fait les beaux jours de la console VCS. L'animation et fluide mais les vagues ennemies semblent se déplacer sans se préoccuper de notre présence.
Le son est indigne du ST. Ce jeu n'a rien apporté au ST, ni aux programmeurs (qui avaient déjà fait un programme ressemblant) ni à l'éditeur (vu le succès remporté par ce produit). Faut il apporter quelque chose au joueur ? J'en doute !

GRAPHISME 40st
SONORITE 20st
INTERET 20st

ALTAIR

ST SYSTEME Amiga
Fila Informatique EDITEUR Anco
1/2 JOUEURS 1/2

ALTAIR fait partie de la catégorie des jeux d'espaces à scrolling vertical déjà très nombreux sur ST. Le jeu débute par une assez bonne page de présentation agrémentée d'une musique mid digitalisée qui devant assourdissante à la longue. Le jeu ne se déroule pas sur l'écran entier mais dans un secteur. Celà n'est pas gênant mis à part le fait que les contours du cadre sont occupés par des écritures de mauvaise qualité.
Vous dirigez un petit vaisseau devant détruire toutes les bases au sol et ay tar les tirs ennemis. Le scrolling est fluide même si il n'est pas extrêmement rapide. En revanche les bruitages sont stressants et abrutissants. En particulier le bruit du moteur qui est affreux. Coté graphismes les bases et les compositeurs possèdent un certain relief mais ne sont pas extrêmement rapides



MILLIPEDE

ST	SYSTEME	ST
Atari	EDITEUR	Microvalue
1/2	JOUEURS	1

Votre jardin est pris d'assaut par des mille pattes géants accompagnés de nuées d'insectes. Votre mission est de défendre votre territoire contre ces insectes nuisibles. Pour arriver à vos fins une seule solution tirer à vue. Encore un jeu magique dont on ne se lasse pas. Très bien réalisé par les programmeurs du groupe Hongrois

75st GRAPHISME
65st SONORITE
80st INTERET

Andromède nous bénéficions ici de la meilleure version de ce jeu. Les insectes dégringolent à une vitesse vertigineuse du haut de l'écran. Dans votre zone de combat a tués à l'opposé vous devez vous déplacer vite et tirer. Aucun temps mort n'est permis. Tout ce qui bouge doit être détruit et croyez moi ça grouille de tous côtés. Les animations sont parfaites les couleurs bien choisies les sons vous installent dans un climat proche de celui des salles d'arcades. Vous aimez tirer ? Inutile de vous en priver cet excellent jeu de tir ne pas pas une ride

PLUTOS

ST	SYSTEME	ST
Atari	EDITEUR	Microvalue
1/2	JOUEURS	1

Plutos est un jeu très banal dans sa conception. Il vient grossir les rangs déjà surpeuplés des jeux spatiaux à scrolling vertical sur ST.
Des hordes de kamikazes ennemis se ruent sur votre vaisseau. Vos seules armes sont un laser et votre adresse. N oubliez pas de ramasser du fuel de temps à non le jeu se terminera rapidement. Les pièges qui vous attendent sont nombreux variés et cruels. Les graphismes des vaisseaux ainsi que les décors sont dans l'ensemble réussis. L'action est rapide le scrolling de bonne qualité. Les bruitages sont quelconques mais n'effectent cependant pas le côté déplaisant du jeu. Le prix n'est pas très élevé, alors si vous aimez l'espace et l'action achetez sans hésiter.

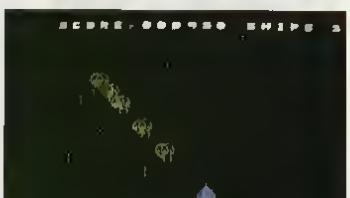
GRAPHISME 68st
SONORITE 50st
INTERET 68st

XEVIOUS

ST	SYSTEME	ST
US Gold	EDITEUR	Paradox
1/2	JOUEURS	1/2

XEVIOUS, jeu d'arcade de type space-invaders à scrolling vertical a engendré une nuée d'imités de jeux similaires. Sur le ST, on peut dire que ce genre de jeu ne manque vraiment pas. Xevious le vrai est venu s'ajouter à ceux déjà existants. Il n'apporte malheureusement pour lui rien de bien nouveau. On s'ennuie en chargeant le jeu mais l'on va ratrouver les mêmes sensations qu'avec l'arcade. Mais on s'aperçoit bien vite que le rapidité n'est pas à la hauteur de nos espérances. C'est tout à fait regrettable d'autant que le jeu est plutôt assez réussi graphiquement. Nous dirons plutôt que les vaisseaux et autres aptes qui vous attaquent sont très fidèles à l'arcade. Les paysages manquent de relief et ne présentent pas assez de changements. On retrouve, trop souvent le même type de décor à peu de choses près. XEVIOUS aurait pu avec une maniabilité et une rapidité plus grandes surclasser ses concurrents. Il n'en est pourtant rien. Les programmeurs auraient pu aurraient du prévoir une option de jeu à la souris. Les bruitages sont moyens. Le jeu plaira néanmoins aux amoureux de l'action

66st GRAPHISME
66st SONORITE
62st INTERET

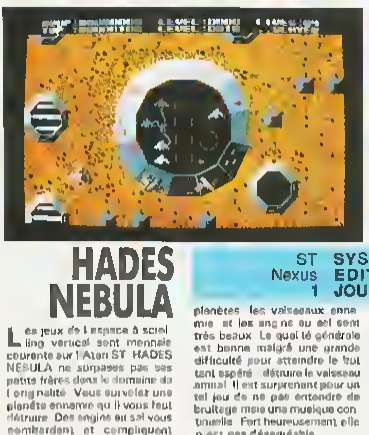


FIREBLASTER

ST	SYSTEME	ST
Paradox	EDITEUR	Paradox
1/2	JOUEURS	1/2

FIRE BLASTER est un jeu de tir dans la pure tradition des GALAXIANS et autres GALAGA. Vous êtes le seul à pouvoir sauver la planète de la défaite toute la planète compte sur vous. Le but du jeu est donc très classique vous devez tirer sur tout ce qui bouge si vous voulez vivre. Ce jeu est un jeu d'action rapide qui rappelle les adeptes de SPACE INVADERS et CIE. Les graphismes sont assez variés ce qui est rare dans ce genre de jeu. Il y a de nombreux vaisseaux différents qui vous attaquent. Chaque nouveau tableau présente une meute d'ennemis différents. Les vaisseaux sont très intelligents et formant des compositions spécialement étudiées pour vous vaincre. Soyez rapide et surtout ne manquez pas le double tir quand il se présente à vous il vous en permettra inestimable. Les bruitages sont très moyens. En revanche si vous branchez votre ST à un synthé par le prise midi vous serez agréablement surpris. FIRE BLASTER est donc un jeu de TAC TAC BOUM BOUM qui vient augmenter la ludothèque du ST déjà bien fournie dans le domaine

GRAPHISME 53st
SONORITE 58st
INTERET 55st



HADES NEBULA

ST	SYSTEME	Amiga
Nexus	EDITEUR	Kingsoft
1	JOUEURS	1

Les jeux de l'espace à scrolling vertical sont monnaie courante sur l'Atari ST. HADES NEBULA ne surpasse pas ses petits frères dans le domaine de l'originalité. Vous survolez une planète ennemie qu'il vous faut détruire. Des engins en tout genre vous bombardent et compliquent votre tâche au maximum. Le scrolling vertical est fluide. Les planètes, les vaisseaux ennemis et les engins au sol sont très beaux. Le quotient général est bonne malgré une grande difficulté pour atteindre le but tant espéré : détruire le vaisseau amiral. Il est surprenant pour un tel jeu de ne pas entendre de bruitage mais une musique convenable. Fort heureusement elle n'est pas désagréable.

Après avoir détruit une planète vous devrez franchir un champ de météorites. Je vous souhaite à ce sujet beaucoup de plaisir. Ce jeu est un bon jeu de l'espace qui plaira aux aficionados de galaxian et autres XEVIOUS.

A bord de votre vaisseau spatial vous devez détruire l'envahisseur qui vous nazille de tous côtés par vagues successives. Vous disposez d'une arme d'attaque, votre fameux canon laser, et vous pouvez faire appel de temps à autre à un bouclier électromagnétique qui vous rend momentanément indestructible.

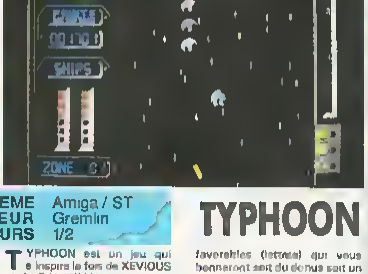
L'ennemi déferle par le haut par le bas et un scanner vous avertit de son arrivée. En touchant un peu vous parviendrez peut-être à garder l'oeil gauche sur l'écran principal et le droit sur le scanner, mais cela demande pas mal d'entraînement ! Vous avez cinq vaisseaux au départ et si vous vous débrouillez bien, vous en obtiendrez d'autres en cours de partie.

Phalanx bénéficie de bons bruitages. Les 23 niveaux proposés sont assez répétitifs. Un code permet pour les High-scores qui s'enregistrent ce qui donne envie de mieux faire.

Jeu proche des Space Invaders réservé aux fanas du tir.

GRAPHISME 67am
SONORITE 78am
INTERET: 68am

PHALANX



SKY FIGHTER

Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Rainbow Arts	EDITEUR	Gremlin
1	JOUEURS	1/2

Les logiciels en provenance d'Allemagne commencent à se multiplier.

SKY FIGHTER est un jeu de tir spatial qui ressemble à XEVIOUS. Nos voisins teutons n'ont décidément pas beaucoup d'idées en matière de jeu. Le nombre de softs de ce genre sur ST est incroyable et pour s'imposer il faut proposer au consommateur la qualité arcade. Ce n'est pas du tout le cas de ce jeu. Le début est pourtant prometteur avec une superbe musique digitalisée. On replonge malheureusement bien vite dans la banalité. Vous pilotez un vaisseau grâce à votre joystick et vous devez comme d'habitude détruire les envahisseurs.

Le scrolling vertical est lent et très saccadé. Les graphismes sont moyens et les couleurs mal choisies. La musique et les bruitages sont énervants à la longue. Finalement seule la rapidité du début sauve ce jeu de la plus grande nullité. Il est nettement inférieur à beaucoup de jeux possédant le même scénario sur la machine (GOLDRUNNER, JUPITER PROBE...).

TYPHOON est un jeu qui s'inspire à la fois de XEVIOUS et de GALAXIAN.

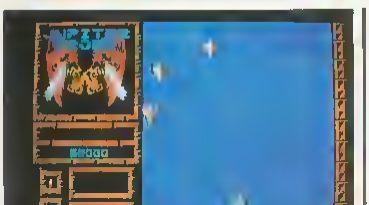
Vous devez détruire la moindre forme vivante à l'écran. Le jeu commence fort avec une très belle page de présentation et une superbe musique digitalisée. Après cette entrée en matière vous plongez immédiatement dans l'action. Des meutes de vaisseaux vous agressent. Les vagues sont de difficulté croissante et s'organisent différemment à chaque niveau. Il arrive par moment des mines et des vaisseaux clignotants qui rendent votre mission encore plus difficile. Il y a aussi des éléments favorables (bonus) qui vous donneront soit du renouvellement soit un nouvel armement. Les graphismes des décors sont passables. C'est dommage car votre vaisseau et les ennemis sont assez jolis.

Le sonorisation mis à part le digitalisation, n'est pas extraordinaire.

Que dire de plus sinon que le jeu manque d'originalité. Il s'adressera toutefois aux fanas du genre.

GRAPHISME 67am 67st
SONORITE 68am 68st
INTERET: 68am 68st

TYPHOON

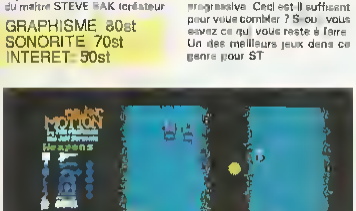


JUPITER PROBE

ST	SYSTEME
Microdeal	EDITEUR
1	JOUEURS

Aux commandes de votre vaisseau vous devrez découvrir les informations sur un groupe hostile programmé pour tuer. Votre stratégie est simple survivre pour découvrir plus. Encore un jeu du type je fonce et je tire mais on sent la patte du maître STEVE BAK créateur de Gold Runner. Les graphismes sont séduisants, l'animation parfaite la musique un peu casse-tête mais il est possible de la supprimer. Quels sont les plus ? Un double laser des charges d'ultra sons qui détruisent tout ce qui vous entoure. Les vaisseaux adverses ont des formes variées. La difficulté est progressive. Ceci est il suffisant pour vous combler ? Sinon vous savez ce qui vous reste à faire. Un des meilleurs jeux dans ce genre pour ST

GRAPHISME 80st
SONORITE 70st
INTERET 90st



MAJOR MOTION

ST	SYSTEME	Sega
Microdeal	EDITEUR	Sega
1	JOUEURS	1/2

Major Motion est un remake du célèbre jeu de café SPY HUNTER. Ce jeu fut adapté sur quasiment tous les micros. Le ST possède sa propre version C'est le meilleur et le plus rapide. Vous êtes l'agent triple zéro au volant de votre bolide sur une route parsemée d'embuches. La route devient parfois impraticable et l'on vous somme alors d'emprunter une dérivation par le fleuve. Major motion se déroule au vu d'un scrolling vertical de très bonne qualité. Quant au fait qu'il fut le premier sur ST. Beaucoup d'autres ont suivi. La route est tres mal frequentee votre peau d'agent est hautement menacée. Les véhicules ennemis vous harcèlent. Ils vous tirent dessus vous ralentissent et tentent de vous envoyer dans les décors. La lutte est rude et difficile. Heureusement les camions vous fournissent des gadgets toujours très utiles dans les moments chauds : les bombes d'huile, les nuages de fumée, les temp'tes anti hélices, le turbo accélérateur.

Les graphismes sont simples mais soignés. On apprécie au passage la musique très entraînante de MISSION IMPOSSIBLE en revanche les bruitages (explosions, tirs) sont atroces et désagréables.

Un jeu d'action captivant qui n'a pas beaucoup vieilli en un an.

60st GRAPHISME
57st SONORITE
65st INTERET

ACTION FIGHTER

ST	SYSTEME	Sega
Microdeal	EDITEUR	Sega
1	JOUEURS	1/2

ACTION FIGHTER se rapproche énormément d'un jeu célèbre nommé SPY HUNTER. L'idée générale est la même que son grand frère des cafés. Vous êtes SUPER RIDER un espion au service de votre président qui ne manque d'ailleurs pas de faire appel à vous. Il vous charge de récupérer des documents volés par des espions qui circulent sur les autoroutes.

Le jeu est vu de haut avec un scrolling vertical très fluide et très rapide. Vous opérez à travers 5 tableaux. Vous devez lutter contre le chrono. Si les 999 unités de temps au vous sont données s'écoulent cela signifie que vous avez échoué et la partie est terminée.

Vous devrez récolter les lettres au treinent sur la route. Elles sont responsables pour obtenir une nouvelle arme auprès de votre camion. Une grande variété d'ennemis vous joueront de sales tours.

Vous rencontrerez des hélicoptères, des tanks, des jets, des voitures très rapides. Le jeu se déroule sur terre et dans les airs. Ce jeu est un assez bon jeu d'action mais il est trop répétitif. Les graphismes sont honorables et la sonorisation laissante ce qui est rare sur SEGA.

GRAPHISME 70se
SONORITE 55se
INTERET 69se

TRANSBOT

Sega	SYSTEME	Sega	
Sega	EDITEUR	Sega	
1/2	JOUEURS	1/2	

TRANSBOT est un jeu de tir à scrolling horizontal qui nous rappelle le bon vieux DEFENDER. Le scrolling est d'une fluidité excellente. Il y a même un scrolling différentiel entre le premier plan et les paysages.
Vous guidez un très joli vaisseau spatial sur des planètes étrangement peuplées. Des comités d'accueil très spéciaux vous guettent et sont prêts pour le combat. Les ennemis sont colorés et proposent de nombreuses dispositions d'attaque. Des petits chars apparaissent de temps à autre au bas de l'écran. Tirez leur dessus car il transforment votre vaisseau en tredonnel en un foudre de guerre. La maniabilité est très bonne, les graphismes sympas. Les bruitages sont corrects sans plus.
TRANSBOT se révèle répétitif mais il devrait combler les fines gachettes.

70se GRAPHISME
69se SONORITE
69se INTERET

FANTASY ZONE

Sega	SYSTEME	Sega	
Sega	EDITEUR	Sega	
1/2	JOUEURS	1/2	

Le principe de ce jeu est assez similaire aux jeux du type DEFENDER. Vous dirigez un vaisseau très coloré à travers différents paysages. Le jeu se déroule selon un scrolling horizontal fluide et rapide. 6 tableaux sont proposés et à la fin de chaque tableau il y a une confrontation avec un monstre étrange. Tous les sprites ainsi que les monstres sont d'une grande originalité et très bien animés. Les graphismes sont très jolis. Tout le jeu se déroule dans des décors pastels avec des créatures assez loufoques qui rappelleront à certains l'univers de MARBLE MADNESS.
Pour accéder au tableau suivant il vous faut anéantir toutes les bases ennemies. Chaque base que détruirez se transformera en pièce d'or que vous devez récolter. Il vous faudra aussi éviter les vagues ennemies très intelligentes. Les musiques et les bruitages sont fabuleux. En conclusion FANTASY ZONE est un super jeu d'action qui exploite à merveille un thème connu. C'est un des meilleurs jeux pour la SEGA.

GRAPHISME 88se
SONORITE 90se
INTERET 88se

Les paysages sont très colorés et splendides.
Pour mener à bien votre mission

CHOPLIFTER

Sega	SYSTEME	ST	
Sega	EDITEUR	The Other Valley	
1/2	JOUEURS	1/2	

Bien connu des utilisateurs d'APPLE et du C64, CHOPLIFTER est maintenant édité pour la console SEGA. C'est l'adaptation du jeu d'arcade lui aussi fabriqué par SEGA. Vous êtes Super-John le héros de toute l'AMERIQUE. On vous appelle pour une mission de la plus grande importance. Vous devez sauver des otages retenus prisonniers par l'ennemi. Ces pauvres malheureux sont enfermés dans des blockhaus, des portes avions et des cabanes. Le jeu se déroule selon 3 tableaux.
- La montagne
- La mer
- Les grottes

Armée US vous a fourni un hélico de tout premier ordre. Vous devez détruire les missiles ou sont situés les otages. Ensuite il faudra poser l'hélico afin de récupérer vos camarades.
Après cela il faut retourner à la base. Lors de ces allées et venues toutes sortes d'ennemis vous attaqueront. Le plus cruel est sans aucun doute le crash avec les otages à bord.
Le scrolling horizontal est excellent. Il y a même un scrolling différentiel entre le sol et l'arrière plan. Tant au niveau graphique que sonore on retrouve la qualité de l'arcade. Choplifter est un des jeux les mieux réalisés existant pour la SEGA.

90se GRAPHISME
89se SONORITE
89se INTERET

DELTA PATROL

Le ST regorge de possibilités mais malheureusement les développeurs ne font pas toujours bon usage de celles ci. C'est le cas dans DELTA PATROL. Ce jeu est une variante de CHOPLIFTER qui se déroule selon un scrolling latéral d'assez bonne facture. Vous êtes le seul espoir d'une planète à l'agonie. Détruisez tout ce qui bouge et surtout revenez vous en énergie. Pour ce faire des stations-service construites sous une pancarte FUEL sont disposées en bas de l'écran ou mieux du décor de la planète. Posez votre hélicoptère à côté et appuyez sur le bouton droit de votre souris et alors vos réservoirs se rechargeront.
Les graphismes sont peu colorés. Les ennemis vont sont rapides et très nombreux.
Ce logiciel de tir spatial est globalement une catastrophe. Pour corser le tout les bruitages sont infernes. Le ST possède bien mieux de jeux de tir supérieurs à celui là, alors oubliez ce soft bien vite.

GRAPHISME 08st
SONORITE 08st
INTERET 09st

TIME BLAST

Micro Value est une société spécialisée dans l'édition de logiciels à bas prix. L'intention est certes excellente mais pour ce qui est de la réalisation c'est un désastre. Time Blast manque déjà à la base d'originalité. En effet c'est une variante de Scramble avec une touche de DEFENDER. Le principal problème de ce logiciel ne provient pas néanmoins de cela. Le jeu utilise un scrolling horizontal d'une lenteur incroyable. Ce scrolling est en plus horriblement saccadé. Les graphismes sont désastreux et les couleurs très mal choisies. Il vaut mieux ne pas parler des bruitages qui se résument à un ronronnement du vaisseau à vous donner mal à la tête. Time Blast n'a absolument aucune qualité en sa faveur. Même à un petit prix le ST possède dans cette catégorie des logiciels bien plus performants. C'est un des plus mauvais jeux pour ST.

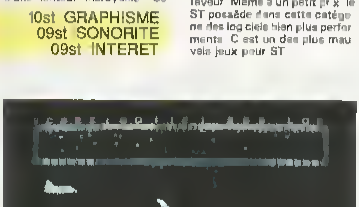
ST	SYSTEME
Micro Value	EDITEUR
1	JOUEURS

10st GRAPHISME
09st SONORITE
09st INTERET

SPACE PILOT

A bord de votre vaisseau spatial vous survolez un paysage futuriste. Votre objectif : détruire tout ce qui se présente autour de vous et survivre à tout prix. Moyennant quoi votre score augmente et vous accédez au haut d'un nouveau supérieur.
Il s'agit d'un jeu de tir simple par excellence où pourront s'affronter jusqu'à 8 joueurs.
L'auteur a eu en accroche l'intérêt par l'affichage permenent de la progression du pilote, score, pourcentage d'ennemis abattus et classement par rapport aux 50 meilleurs.
Le graphisme des paysages est correct par contre celui du vaisseau aurait pu être amélioré. Le scrolling multidirectionnel bien qu'un peu saccadé est satisfaisant.

GRAPHISME 65st
SONORITE 72st
INTERET 70st

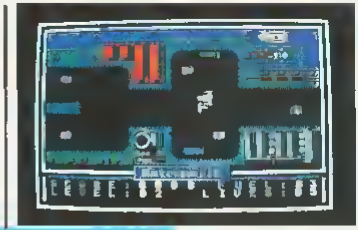


ST PROTECTOR

Ce logiciel est basé sur un thème très classique vaincre rebecht. La planète a été attaquée par des extra terrestres très cruels et le seul espoir de ces malheureux humains C'EST VOUS ! ! ! ! Il ne faut pas imposer que le feuilleton LES ENVAHISSEURS a traumatisé les programmeurs. Vous dirigez un vaisseau interplanétaire qui tire sur tout ce qui bouge afin de préserver la planète indépendante.
La page de présentation est assez colorée. La musique de chargement que l'on retrouve d'ailleurs pendant le jeu n'est pas des plus mélodieuses. Par ailleurs il vous est possible de brancher votre ST sur un synthé par la prise MIDI et le musique devient géniale.
Les graphismes des planètes que vous survolez sont assez moyens. Le scrolling horizontal est rapide mais d'une fluidité douteuse. Il donne par instants mal aux yeux. ST PROTECTOR ne s'adresse qu'aux mordus des jeux spatiaux en espérant que ces derniers n'attachent pas d'importance à la qualité. ST PROTECTOR est trop répétitif et mal réalisé pour convenir aux spécialistes des jeux d'arcades.

ST	SYSTEME
Paradox	EDITEUR
1	JOUEURS

55st GRAPHISME
40st 90stmidi SONORITE
35st INTERET



WARZONE

ST SYSTEME ST
Paradox EDITEUR Paradox
1 JOUEURS 1/2

WAR ZONE est un des premiers titres sortis dans le genre PARADOX
C'est un jeu de tir défilement vertical. Vous devez détruire un petit bunker qui doit tout défendre sur sa route afin de survivre.
Des chars ennemis des hélicoptères des munitions des blockhaus tentent de vous attaquer. Ne cherchez pas toujours le combat et ménagez vos munitions.
Votre vaisseau est équipé d'un canon de 20mm et d'un lance-missiles. Au début vous disposerez de 10 missiles mais vous pourrez en récupérer d'autres en détruisant des hélicoptères.
Votre vaisseau est enveloppé d'un bouclier qui vous protège des tirs ennemis mais attention il ne résiste pas à un choc avec le sol ou un bâtiment.
Votre carburant est limité mais vous pouvez en refaire le plein en survolant des réservoirs.
Le pilote de votre vaisseau est un as du combat et vous devrez faire preuve de beaucoup d'habileté pour le diriger.
Votre objectif est de détruire le bunker ennemi situé à la fin de votre course.
Vous avez trois vies. Lorsque vous les aurez toutes perdues, le pilote de votre vaisseau sera éjecté et vous devrez alors combattre à pied.
Votre mission sera terminée lorsque vous aurez détruit le bunker ennemi.
Le jeu est très rapide et les graphismes sont très détaillés.
Le scrolling est vertical et très fluide.
Les bruitages sont très réussis et variés.
Le jeu est très prenant et vous ne vous lasserez pas de jouer à WAR ZONE.

59st GRAPHISME
55st 90stmidi SONORITE
56st INTERET

METROPOLIS

Votre cité est envahie par des extra-terrestres. Vous êtes le pilote d'un fighter envoyé de combat encore en état. Votre mission sera semée d'embûches mais vous devrez la vaincre. Vous dirigez un avion sur une ville vue de dessus. Est-ce bien raisonnable de risquer du temps et de l'or gent dans un tel jeu ? Comment peut-on avoir aussi peu d'imagination ou un problème d'insomnie ? Car ce n'est malheureusement pas un problème d'insomnie. Les graphismes montrent des qualités certaines le programmation est réussie mais ce jeu est plats complètement nuls.
Alors Alors pour le bien de chacun je termine ce test par un point
C'est tout.

GRAPHISME 70st
SONORITE 60st
INTERET 30st

PROHIBITION

ST SYSTEME Sega
Infogrames EDITEUR Sega
1/2 JOUEURS 1/2

A l'époque de la prohibition vous êtes un incorruptible. Vous tirez sur tous les hommes de mains de la mafia en évitant bien sur les innocents. Ne blessez pas des zappeur et autre light phaser un vieux à l'écran remplace votre arme une flèche vous indique la gresseur ou votre tueur vous devez le repérer et l'abattre avant que le temps nécessaire à votre ennemi pour vous mettre en joue ne soit écoulé. Le son digitalisé est de bonne qualité. Le scrolling est très fluide ce qui est une bonne performance pour un déplacement multidirectionnel su ST. Les choses se gâtent côté graphisme surtout si comme moi vous êtes un FAN du jeu d'arcade Empire city 1931. En fait PROHIBITION n'est qu'une vulgaire copie. Quitte ces leurs sur ST c'est peu vre quand on en dispose de 16

« Et les sprites Monsieur vous pouviez pas les faire un peu plus gros ? »

« Ah non Monsieur après on va dire que l'on a copié l'arcade »

« Vous ne pouvez pas rechatez les droits ? »

-« Ah non Monsieur vous savez nous pauvres français à

-« Et vous voulez qu'en vous l'achète votre jeu ? »

-« AH OUI MONSIEUR ? ? ? ? »

BANK PANIC

Dans l'ouest américain vous êtes un « Robin le Gachette » Votre travail est de protéger une banque et ses épargnants.
Ce jeu est l'adaptation du jeu d'arcade de même nom. Sur votre écran douze portes aux quelles s'apparaissent de gentils citoyens ou d'abominables voleurs. Les portes s'ouvrent par trois à l'écran et un plan situé sur la partie supérieure de l'écran vous indique la présence d'éventuels visiteurs. Lorsque les portes s'ouvrent c'est à vous de jouer. Trop vite ou s'abstenir tel est le dilème.
Le scrolling est propre les graphismes de bonne qualité les sons convenables. Les principaux reproches que l'on puisse faire à ce jeu sont tout d'abord l'étonnante facilité des trois premiers niveaux et son aspect répétitif. Ce jeu peut pourtant séduire les fous de la gachette.

GRAPHISME 70sc
SONORITE 50sc
INTERET 65sc

MUDPIES

Vous êtes Arnold Sur une piste de cirque des clowns sans humour vous pourrissent Pour leur échapper vous devez ramasser des tartes et les leur lancer Encore un jeu à rendre jaloux mon V C S qui aurait lui aussi voulu bénéficier d un beau moniteur et d un 68000 Une des premières réalisations

08st GRAPHISME
09st SONORITE
25st INTERET

BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT

ST SYSTEME ST
Microdeal EDITEUR Databyte
1/2 JOUEURS 1/2

sur ST (et ca se voit) de l ed teur Anglais Microdeal Malgré un sujet plein d humour (h hi hi) ce jeu est ethnoyablement nul Il a coûté au moins 5 mn de tra vail au dessinateur qui entre parenthèses a dû sauter la page du manuel d utilisation indiquant que le ST générlicite de 16 cou leurs en basse résolut on A voir absolument (pour embêter la revendeuse) et à n utiliser que comme disquette vierge

Connaissez vous Rockford Riot ? Mais si ! C est cet infatigable petit personnage qui hante les caves à la recherche de diamants Le nouvel ex ST parmi ses rochers ses pavillons ses murs enchantés Les 15 tableaux proposés sont plutôt ardus et pour les résoudre il vous faudra creuser autant votre cervelle que les galeries S vous n arrivez pas au bout de vos pe nes il vous restera encore la possib lité de composer vos pro pres tableaux Heureusement car le programme en lui même sent le rechauffé et les quel ques nouveaux élément comme les murs grandissants et les Slimes ajoutent plus de dif ficulté que d intérêt

S l adaptation en salle d Arcade fait rêver celle ci est plutôt « traîtreusnatte » on en vient presque à regretter les premiè res versions sur 8 bits !

GRAPHISME 47st
SONORITE 45st
INTERET 60st

EXTENSOR

Les peuplades les plus puis santes de la voie lactée qui entrent en compétition chaque année sur Mars ont admis à leur programme une nouvelle disci pline Olympique encore plus meurtrière que les autres Extensor Le concurrent (c est vous) est à bord de son vaisseau spatial qui peut atteindre plusieurs fois la vitesse du son et laisse derrière lui un mur d énergie pure qui se transforme en matière solide devenant ainsi un obstacle infranchissable

Il affronte plusieurs adversaires (de 1 à 6 représentés par le ST) qui disposent du même véhicule Pour gagner il tentera de les encercler au plus vite et ainsi de réduire leur espace vital

ST SYSTEME ST
Golden Games EDITEUR Atari
1 JOUEURS 1/2

Celui qui s écrasera dans un des murs sera éliminé

Autour de l écran principal en 3D la table au de bord du vidéo drome vous permet de consul ter un compas indiquant la dec tion un compteur de vitesse un radar signalant la présence de murs ainsi qu un plan du jeu en 2D

Des variantes sont possibles en modifiant le degré de difficulté le nombre de vidéodromes adverses le v tesse et le forme des obstacles

Extensor essaie de combiner l arcade et la stratégie mais nous laisse un peu sur notre fa m sommeil car le stratégie est minime et l action trop hr dée pour permettre le défoulement qu on attend d un bon jeu d ar cade

Une version est attendue pour Amiga

CRYSTAL CASTLE

CRYSTAL CASTLES lorsqu il existait en arcade et pour les machines domestiques comme le VCS ATARI ou l ATARI 800 étant une star ludi que

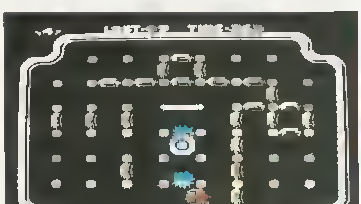
ATARI a jugé utile de le ressor tir pour le ST On peut dire que l idée a été lumineuse D autant plus lum neux le fait d avoir engagé les excellents program meurs hongrois de ANDRO MEDA pour cette adaptation

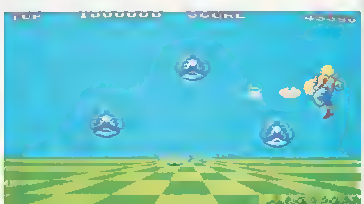
Le jeu a été considérablement amél oré par rapport aux anciennes versions Il est aussi com plet beau et attrayant que son grand frère d arcade Vous dirigez un ourson nommé Bentley qui a une boulimie de diamants Il tente de ramasser tous les joyaux qu il trouvera dans les châteaux Vous n accédez au château suivant que si tous les diamants ont été récoltés Le jeu est constitué de 37 châteaux différents

Des passages secrets s ouvrant parfois afin de vous transporter à des niveaux supérieurs

Crystal castles est un dérivé de PAC MAN en perspective Le jeu est tout à fait démonstratif Vous n êtes pas prêt d en voir la fin ce qui le rend aussi très accrochant A chaque château correspond une tactique précise alors faites marcher votre cer veau tout autant que votre manette Des sorcières, boule magique, arbres et villains cur sons veulent votre perte je compte sur vous pour les dace voir Les bruitages sont de bonne qual té

GRAPHISME 87st
SONORITE 75st
INTERET 85st





CLU CLU LAND

Nintendo	SYSTEME	Sega
Nintendo	EDITEUR	Sega
1/2	JOUEURS	1/2

Le diabolique Sea Urchin a tourné des mauvais sorts et caché des lingots d'or dans le labyrinthe de Clu Clu Land. Pour mieux les retrouver il les a disposés selon diverses formes d'objets. Vous devez retrouver l'or avant un temps limité sous peine de perdre l'une de vos six vies. Mais attention aux pièges aux murs élastiques et bien sûr à Sea Urchin qui fera tout pour vous en empêcher. L'étrange pouvoir qui règne dans Clu Clu Land ne vous permet pas de vous déplacer librement : pour changer de direction il vous faudra vous aider des poteaux qui parsèment le labyrinthe ou sécher contre les cloisons. Seul ou guidé d'un partenaire, vous détruirez les lingots d'or au fur et à mesure de vos déplacements et la forme selon laquelle ils ont été disposés apparaîtra.

Jeu simple et long mal qui mêle avec bonheur le réflexe et la stratégie accompagné d'une musique agréable.

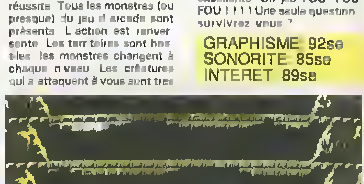
Détente assurée.

66ni GRAPHISME
77ni SONORITE
78ni INTERET

SPACE HARRIER

Vous êtes Harrier le valeureux combattant de l'espace. Il vous faut sauver la territoire des dragons. SPACE HARRIER est la conversion pour la Sega du jeu d'arcade (EN 3D) du même nom. La version arcade étant l'une des plus réussies de ses adaptations. L'adaptation sur Sega étant loin d'être une chose aisée, et pourtant c'est une réussite. Tous les monstres (ou presque) du jeu d'arcade sont présents. L'action est survoltée. Les terrains sont hostiles. Les monstres changent à chaque niveau. Les créatures qui s'attaquent à vous sont très originales et surtout très ayantes. Il y a le dragon à 2 têtes, le mammouth cyclope, les robots téléguidés ainsi que des obstacles naturels (arbres, buissons...). Space Harrier est un jeu form dable rapide et graphiquement superbe. Les musiques sont très variées et les bruitages excellents. Un jeu FOU FOU FOU ! ! ! ! Une seule question survivrez vous ?

GRAPHISME 92se
SONORITE 85se
INTERET 89se



MARBLE MADNESS

Amiga	SYSTEME	Nintendo
Electronic Arts	EDITEUR	Nintendo
1/2	JOUEURS	1/2

Marble Madness fut l'un des tous premiers jeux sur l'Amiga et sa qualité incita beaucoup d'utilisateurs à acheter la machine.

Marble est la conversion du jeu d'arcade du même nom. Un jeu qui vaut mieux que connaît un succès incomparable.

L'adaptation sur amiga réjouira tous les adeptes de ce jeu, elle est la copie parfaite du jeu de café. Les graphismes les sons, bien sûr les bruitages et autres musiques sont très fidèles à l'original. L'intérêt est immense. On a envie encore et encore de faire rouler la boule magique le long des rampes fantastiques. Vous la dirigez à l'aide de votre souris jusqu'à la ligne d'arrivée. Vous devez lutter contre le chrono et les adorables monstres qui gênent votre évolution. La boule des ténèbres noire et agressive tente de vous expulser hors de la pente et de vous briser. Les « slurps » insondables sont afin de vous divertir. Sachez aussi aux flaques d'acide et autres aspirateurs et marteaux... etc. Ce jeu est entraînant et vous mène sans un univers loufoque et fantastique. Marble Madness est un jeu grandiose qui n'a aucun égal sur les autres machines. Les graphismes sont généraux et les sons éclatents. Roulez jeunesse ! ! !

90am GRAPHISME
90am SONORITE
90am INTERET

ICE CLIMBER

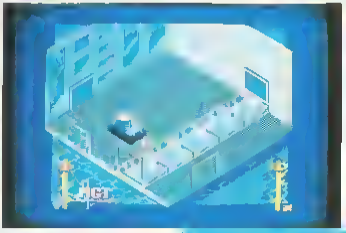
Arrivez vous le sommet de la montagne arctique ? Armé de votre seul poulet vous devrez vous frayer un chemin dans les blocs de glace et gravir huit niveaux pour arriver au but. Naturellement vous allez déranger les habitants de ce monde qui n'aiment pas les intrus et vont vite vous le faire comprendre. Le Tepi se fera un plaisir de vous boucher les trous que vous aurez eu tant de mal à creuser. Ne le touchez pas car son contact est mortel. Chassez le à coups de poulet. Evitez également l'oiseau des glaces, une collision vous ferait tomber dans le vide. Quant à l'ours polaire il suffit qu'il arrive pour que tout s'écroule, alors ne traînez pas trop. Essayez par

centre de grimper sur un nuage ou sur le dos du condor pour atteindre plus rapidement les cimes. Faites attention où vous posez les pieds, car même les roches vous sont hostiles car tantôt elles roulent sur elles mêmes et vous y avancez à reculons, d'autres sont de vraies patinoires et ne vous laissent votre progression.

32 montagnes vous sont proposées, excellent celle de votre choix, accompagné éventuellement d'un co-équipier.

Jeu bien sympathique, avec toujours la petite note d'humour fidèle à Nintendo.

GRAPHISME 66ni
SONORITE 60 ni
INTERET 74 ni



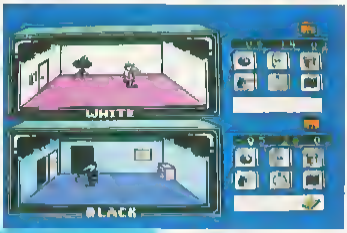
MGT

ST SYSTEME Sega
Loriciels EDITEUR Sega
1 JOUEURS 1/2

Amateurs themselves sans trium C 64 possèdent une belle collection de jeux arcade aventure en perspective. Le ST commence à enrichir lui aussi sa ludothèque dans cette catégorie de jeu dont M G T fait partie. Ce jeu vous entraîne à l'intérieur d'une base spatiale. Vous pilotez le magnétocharriot qui le nom MGT. Le but est de vous frayer un passage à travers les multiples salles afin de sauver votre vie.

Les graphismes sont très moyens, les couleurs sont fades. Les 16 couleurs du ST disponibles en basse résolution ne sont même pas utilisées. Il semble que ce jeu ait été directement transféré de l'AMSTRAD vers le ST avec un nombre limité et ce n'est inévitablement à l'avantage. Cette habitude à faire les conversions est une mauvaise chose pour le ST. On ne jouera donc pas LORICIELS pour son souci de perfectionnisme sur ce soft. MGT est une déception et il est évident que le manque est agaçante par son manque de précision. Cela est grave pour ce genre de jeu. La sonorisation ne vole pas plus haut que le reste du jeu. En conclus on nous aimerait entendre mieux de la part de LORICIELS

55st GRAPHISME
30st SONORITE
57st INTERET



SPY VS. SPY

Black et White les frères ennemis du célèbre Mad Magazine s'affrontent dans une ambassade étrangère à la recherche de plans confidentiels et autres objets précieux. La lutte est acharnée et chacun en bon espion possède une mallette contenant des armes et des pièges ainsi qu'une carte des lieux.

Tout en gardant un œil sur son adversaire, chacun va d'une pièce à l'autre fouillant les meubles et déposant discrètement quelques traquenards.

Quand ces ennemis se rencontrent c'est la bagarre ! La mort de l'un paralysera peut être à l'autre de récupérer ce qu'il ne le possédait pas ! Le sac contenant les objets déjà trouvés.

Enfin le gagnant s'envolera en océanant dans un avion mis à sa disposition.

Spy vs Spy est avant tout un jeu de stratégie où la ruse tient une bonne place. Si vous voulez l'apprécier pleinement choisissez vous un bon adversaire.

GRAPHISME 68se
SONORITE 74se
INTERET 75se

TRAIL BLAZER

ST SYSTEME Nintendo
Gremlin EDITEUR Nintendo
1/2 JOUEURS 1/2

Sur une route ou d'autres vous n'osez un ballon de Feet ball. Votre but est de terminer la parcours dans les temps. Vous serez qualifié ainsi pour le course suivante.

Ah ha le grand succès de la balle de tennis de Boundar sur C 64. Gremlins remet ça avec le ballon chez au cœur de Maradona (1000 excuses au cœur de Platini). Cette fois le parcours est présenté en trois à monarons. Il est recouvert d'un damier de sept couleurs différentes. Vous dirigez la balle de case en case en évitant les vertes qui vous ralentissent les bleues qui inversent vos rebonds et les rouges qui vous renvoient en arrière. Tout va très vite et il est nécessaire de bien connaître les parcours pour espérer éviter les pièges et se qualifier. Un jeu de bonne qualité dans la lignée des réalisations Gremlins. Les graphismes sont simples et très propres la musique et les sons bien choisis. Si vous aimez les jeux de parcours vous ne prendrez aucun risque en achetant ce logiciel.

70st GRAPHISME
65st SONORITE
70st INTERET

BALLOON FIGHT

Propulsez vous dans le ciel emporté par des ballons gonflables. Crevez ceux de vos ennemis et pour être définitivement débarrassé crevez également leur parachute de secours. Mais attention à ne pas vous faire à dégonfler à la première !

Ne volez pas non plus trop longtemps au ras de l'eau car un monstreux poisson attend prêt à happer les imprudents. Le temps aussi est capricieux : si vous traînez trop des charmants petits nuages qui déboulent le ciel vont lâcher leurs foudres.

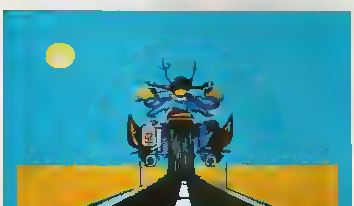
Nantis de ces conseils je vous sur que vous ferez des scores formidables à Balloon Fight.

C'est un remake du célèbre Jouet, me direz vous ? Oui mais encore amélioré ce qui n'est pas peu dire !

Vous pourrez y jouer à deux en partenaires ou en ennemis si vous trouvez que ceux-ci ne sont pas assez nombreux !

Une dernière option, totalement différente des deux précédentes, vous invitera à skalomer entre des ekstanales pour récupérer des ballons. Un très bon jeu

GRAPHISME 72ni
SONORITE 79ni
INTERET 79ni



DIABLO

Amiga ST	SYSTEME	ST
Classic Image	EDITEUR	Warner Games
1	JOUEURS	1

Diablo est une bestiole qui avance son petit bonhomme de chemin tout en déversant la moutarde. Si elle ne trouve plus à se nourrir elle meurt. Le but du jeu est de maintenir Diablo en vie.

Des morceaux de moutarde enchevêtrés sont disséminés sur un damier de 10x12 dont les cases sont amovibles : il vous est donc possible de tourner rapidement la case adéquate pour que Diablo reçoive sa dose de moutarde le plus longtemps possible sans interruption.

Le jeu propose 2 options : soit une série de parcours déterminés que l'on retrouve à chaque nouvelle partie. A force d'habitude vous les négocierez de mieux en mieux, soit des parcours aléatoires. Diablo requiert beaucoup de sang froid et une grande vivacité d'esprit : ça peut énerver ou ça énerve, mais ça ne laisse pas indifférent.

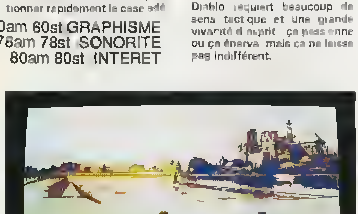
60am 60st GRAPHISME
78am 78st SONORITE
80am 80st INTERET

WERNER GAMES

Adonc Werner, héros d'une bande dessinée allemande et grand amateur de bière (comme il se doit) doit aussi y résoudre les problèmes auxquels il est confronté : construire une moto en choisissant les pièces adéquates (vaste choix) toutes seules ! Si il se trompe d'objet, une des douze canettes de bière qu'il rêvait d'engloutir disparaît. Il faut éviter en outre les obstacles d'une route pleine d'imprévus. Là aussi, pour chaque contact malheureux, Werner perd définitivement de ses chères et saines effluves au profit d'autres joueurs aussi buveurs que lui avec comme enjeu des packs de bière. Naturellement !

Le graphisme des pauses de présentation est assez sympa mais il perd un peu le jeu ne vole vraiment pas haut.

GRAPHISME 60st
SONORITE 20st
INTERET 30st



BOB WINNER

ST	SYSTEME	Amiga / ST
Loriciels	EDITEUR	Psygnosis
1	JOUEURS	1

Vous dirigez votre héros voyageur BOB WINNER à la recherche d'une civilisation perdue. C'est un jeu d'adresse et de combat qui se déroule dans plusieurs capitales du monde. Le scénario est tout à fait banal, ce qui n'est pas le cas des différents mouvements et coups que vous pouvez effectuer. Ce logiciel propose un nombre incroyable de coups possibles au joystick et il vous faudra un temps d'adaptation afin de mieux maîtriser toutes ces possibilités. Suivant l'objet que vous trouverez, vous serez capable de faire de la savate, de la boxe ou bien de tirer sur vos ennemis. Dans la grande complexité des commandes, Loriciels met en plus combattants, menaces de finesse. Les couleurs sont austères et les sons rénatés. Seuls l'originalité et la multiplicité des mouvements sauvent le jeu de la banalité.

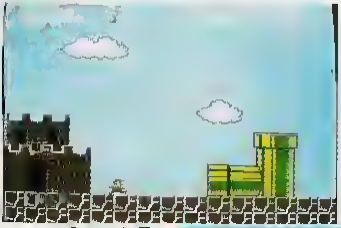
65st GRAPHISME
63st SONORITE
63st INTERET

BARBARIAN

Vous êtes HEGOR le Barbare. Vous devez détruire le Monde souterrain de DURGAN dirigé par le sorcier NECRON. La source de ses pouvoirs se cache dans une pierre : le CRISTAL. Il vous faudra retrouver le joyau au cœur d'un volcan. Malheureusement vous déclencherez ainsi le compte à rebours de son éruption. Votre temps est compté ! Il faut au plus vite rejoindre la surface. PSYGNOSIS c'est tout simplement le ROLLS du jeu ST AMIGA. Une fois de plus, de ne nous ont pas déçus. Ce logiciel est un des meilleurs jamais réalisés. Encore une superbe performance du programmeur David Lawson (auteur de tous les titres Psygnosis 16 32 bits). Les graphismes sont superbes et rendent très bien l'atmosphère de l'histoire. L'animation des personnages est très bien réalisée et celle d'Hegor qui pêche par certaines erreurs de programmation, ne ne nuisent heureusement pas à l'intérêt du jeu. La musique est absente mais les sons approchent de la perfection. Ce jeu dégage un magnétisme qui peut faire passer de longues nuits blanches. La version Amiga bénéficie d'une superbe présentation et de couleurs plus harmonieuses.

CE JEU DOIT A TOUT PRIX FAIRE PARTIE DE VOTRE LOGITHEQUE !

GRAPHISME 95am 88st
SONORITE 85am 85st
INTERET 95am 95st



SUPER MARIO BROS

Nintendo SYSTEME Sega
Nintendo EDITEUR Sega
1/2 JOUEURS 1/2

Un jour le paisible royaume du peuple Champignon fut envahi par les Koopa une tribu de tortues célèbres pour leur magie noire. Les tranquilles Champignons furent changés en pierres et leur royaume tomba en ruine. Seule la princesse Toadstool fille du roi Champignon aurait pu lever l'enchantement, malheureusement elle était prisonnière du roi Koopa.
Vous êtes Mario le héros bien connu et vous ne restez pas insensible au sort de ces malheureux.
Pour arriver à temps et sauver le princesse il faudra faire preuve de beaucoup de rapidité et d'agilité : vous profiterez de l'aide des champignons fleurs et étoiles magiques qui vous transformeront en SUPER MARIO ou même en invincible Mario.
Vous en aurez bien besoin pour affronter les terribles créatures envoyées par le méchant roi Koopa.
Vous devrez franchir des montagnes traverser les mers éviter les précipices déjouer les pièges mach aviliques tuer les tortues et autres dragons.
Ce jeu abrite et plein de pièges m'a réellement enthousiasmé ! Les tableaux sont variés les graphismes et l'animation sont bons et le joystick répond à merveille aux moindres sollicitations !!! MUST

82ni GRAPHISME
72ni SONORITE
98ni INTERET

WONDER BOY

Nintendo SYSTEME Sega
Nintendo EDITEUR Sega
1/2 JOUEURS 1/2

Vous êtes TOM TOM. Votre petite amie a été enlevée par un méchant roi. Vous devez le retrouver et le libérer.
Ce jeu est la meilleur adaptation du jeu d'arcade bien connu. L'action se passe à travers quatre tableaux différents qui défilent horizontalement sur l'écran. Vous pouvez choisir votre zone de départ mais pour libérer TANYA il faut absolument récupérer 3 poupées dispersées dans les tableaux. Votre route est pleine d'obstacles et le danger peut survenir à tout instant. Il vous faudra beaucoup de vigilance d'intelligence de dextérité et même de chance pour arriver à vos fins. Mais que ne ferait-on pas pour l'amour. Il est impossible de ne pas succomber au charme de TOM TOM ce petit blondinet aux grands yeux (inutile de vous préciser que je suis) a été conçue par ce jeu merveilleux. Tous y est : les bons et les méchants les oeufs et les vilains les bonus et les pièges. Les graphismes sont beau du commun et j'en aimerait voir beaucoup d'autres logiciels comme celui-ci. A NE PAS MANQUER.

GRAPHISME 95se
SONORITE 90se
INTERET 95se

GHOSTS 'N GOBLINS

Nintendo SYSTEME ST
Capcom EDITEUR US Gold
1/2 JOUEURS 1/2

La belle princesse a été kidnappée et le valeureux chevalier que vous êtes va à son secours. Protégé par une armure étincelante à trouvera cinq armes différentes pour venir à bout de l'ennemi.
Il devra parcourir huit niveaux de difficulté où il affrontera démons dragons géante et autres zombies. Il rencontrera également des personnages cachés tantôt amis tantôt ennemis. Tout cela dans une ambiance moyenâgeuse des plus artistiques.
Un jeu assez difficile ou persévérance et agilité seront récompensées par les superbes graphismes les décors originaux une musique et des bruitages parfaitement adaptés.
Une option permet de reprendre le jeu là où l'on a été forfaiture.
Adaptation fidèle et particulière ment réussie du jeu d'arcade. Accrochez vous !

92ni GRAPHISME
92ni SONORITE
83ni INTERET

METROCROSS

Metrocross est un jeu d'arcade qui a été adapté sur ST. Son scénario est simple : il vous faut parcourir une station de métro en un temps record tout en évitant les multiples pièges qui vous ralentiront. Le jeu se passe selon un scrolling horizontal de très bonne qualité et finement réalisé. Vous dirigez un petit bonhomme ultra pressé qui court comme un fou sur un damier pour rejoindre l'arrivée. Ce sont aux carrés verts qui vous font perdre un temps précieux. Vous trouverez aussi sur votre chemin des tremplins et des skateboards qui vous seront bien utiles si vous êtes en retard. N'oubliez pas d'écraser les cannettes de bière qui arrêtent le chrono. Ce jeu est amusant et propose des obstacles très variés (DUNES BARRIERES TOXIQUES...). Les graphismes sont moyens et bien loin du niveau actuel sur ST mais cela passe au second plan tellement l'action est rapide et assez orientée. La musique d'accompagnement est bien rythmée et entraînante.

GRAPHISME 64st
SONORITE 70st
INTERET 69st

ROAD RUNNER

ST	SYSTEME	ST
US Gold	EDITEUR	Microdeal
1/2	JOUEURS	1/2

Après le tableau GAUNTLET, US GOLD continue à tenir dans la voie ST ROAD RUNNER est un jeu d'arcade inspiré du très populaire dessin animé BEEP BEEP ET WILE LE COYOTE. Voici l'adaptation du jeu d'arcade pour ST. On retrouve les célèbres protagonistes BEEP BEEP et le coyote. Vous dirigez beep beep et l'ordinateur gère les déplacements du coyote qui est à votre poursuite. C'est un jeu à scrolling horizontal qui ne cède rien à l'atmosphère hilarante du dessin animé. On remarque une grande nouveauté technique sur le ST c'est le scrolling horizontal différent entre le premier plan et l'horizon. Bravo messieurs les programmeurs. Les graphismes sont de type 3D. Ils sont identiques à ceux de la version arcade. La musique est marrante. Le but est de ramasser des petits tas de graines éparpillés sur votre chemin. Mais WILE le coyote vous harcèle. C'est en permanence à vos trousses. Il utilise des pièges très sournois. WILE mentionne sur une fusée ou prendre tableau en tente de vous carboniser. Dans les derniers tableaux c'est suspendu dans les airs à l'aide d'une hélice en vous jetant de la dynamite. Vous pouvez heureusement emprunter le passage secret pour avancer dans les tableaux.

Je ne ferai qu'un seul petit reproche à cet excellent jeu. L'écran de jeu trop petit. A part cela ROAD RUNNER possède tous les éléments pour faire un tabac sur ST.

85st GRAPHISME
67st SONORITE
85st INTERET

LANDS OF HAVOC

ST	SYSTEME	Sega
Microdeal	EDITEUR	Sega
1	JOUEURS	1/2

L'étrange destin a voulu que vous, un petit mécanicien, soyez le seul capable de sauver le pays des mains du Seigneur Ténébreux. Vous démarrez dans le fuselage aidé dans votre aventure de 8 cartes différentes avec le jeu et que vous devez disposer dans un ordre donné.

Vous allez hériter la campagne à la recherche de différents objets. Ouvre coffre clés etc... tout en gardant un doigt sur la gachette de votre pistolet-laser car la lande grouille d'ennemis pompeurs d'énergie.

Ce jeu d'un graphisme très pauvre (les labyrinthes monochromes se ressemblent tous) a peur seul mérite d'être le premier sur ST (pas dans l'intérêt mais dans la chronologie).

07st GRAPHISME
38st SONORITE
28st INTERET

TIME BANDIT

ST	SYSTEME	ST
US Gold	EDITEUR	Microdeal
1/2	JOUEURS	1/2

Vous menez un combat à travers le Temps contre le Garde du Mal afin de retrouver la « Grand Artifact ». Cette quête vous conduira à travers seize différentes époques, entre l'Ancienne Egypte et l'Ere des Espaces. Ce jeu date de 1984 et il n'a pas pris une ride. Dans un décor représentant le temps vous déplacez le héros d'époque en époque. Il en existe vingt chacune d'entre elle a quinze niveaux. Ce qui est extraordinaire dans ce logiciel c'est la variété incroyable de jeux que l'on y découvre. Chaque époque est un quatre casse-tête différent. Dans le « Ville des Fantômes » il faut trouver des combines sons afin d'ouvrir les portes on peut aussi y découvrir des prisonnes. La « Cités des Rois » se transforme en superbe Pac Man. Certains jeux sont plus terribles labyrinthes dont on ne peut sortir qu'avec beaucoup d'expédients. L'Ere Spatiale transforme en fait un jeu d'aventure plein d'humeur dans une navette intergalactique occupée par des robots. Ceci n'est qu'un légère aperçu de ce jeu merveilleux aux graphismes splendides. A l'animation parfaite et duquel j'ai eu beaucoup de mal à m'arracher pour écrire cet article. A acheter sans délai quelques soient vos goûts ludiques. N'hésitez pas.

GRAPHISME 95st
SONORITE 80st
INTERET 97st

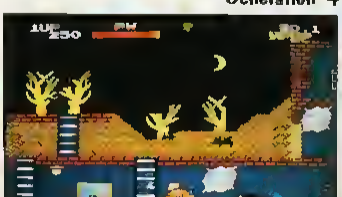
QUARTET

La colonie de l'espace numéro 9 a été envahie par des Aliens féroces qui se sont emparés du cerveau de la défunte reine Cynthia. Seuls le célèbre Mary et son compagnon Edgar ont assez de pouvoirs pour chasser les intrus et récupérer le cerveau.

Nos deux personnages sautent de plate forme en plate-forme et détruisent le maximum d'ennemis jusqu'au chef Alien qui détient la clé conduisant au tableau suivant.

Le scrolle progresse de façon originale : vous commencez avec 10 000 points et ceux ci augmentent quand vous récupérez des belles points ou d'un ouest quand l'ennemi vous touche. Si le mario descend à zéro vous perdez une de vos trois vies. Quartet est une bonne adaptation du jeu d'arcade et le fait de pouvoir jouer à deux simultanément en relève encore l'intérêt. Une « astuce » donnée dans le mode d'emploi permet de choisir le tableau de départ.

GRAPHISME 93so
SONORITE 80se
INTERET 90ss



GHOST HOUSE

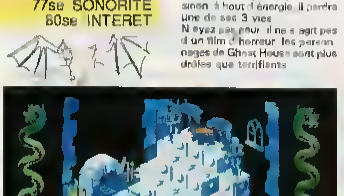
Sega SYSTEME ST
Sega EDITEUR US Gold
V2 JOUEURS 1/2/3/4

Bonne nouvelle pour Mick. Son grand-père vient de lui léguer une collection de pierres précieuses. Hélas ces joyaux sont cachés depuis des années dans les cinq cercueils du manoir de Dracula et les retrouver n'est pas une mince affaire !

89sc GRAPHISME
77se SONORITE
80se INTERET

Le manoir est hanté par de répugnables monstres immenses crocheurs de feu chauves souris etc ! et Mick doit se frayer un chemin à coups de poings pour trouver le clé qui ouvrira les cercueils. Mais dès que notre héros en soulève le couvercle Dracula surgit et attaque. Si Mick est vainqueur il gagnera une pierre précieuse sinon il aura l'énergie il perdra une de ses 3 vies.

N'ayez pas peur il ne s'agit pas d'un film d'horreur les personnages de Ghost House sont plutôt drôles que terrifiants.



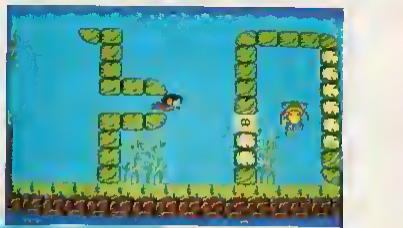
AIRBALL

ST SYSTEME Sega
Microdeal EDITEUR Sega
1 JOUEURS 1

Airball est un jeu qu'il faut complètement avoir l'esprit très bien le tassé énorme existant entre les 8 bits et les 16 bits. En effet les jeux d'arcade aventure en perspective sont monnaie courante sur les AMSTRAD et SPECTRUM mais leur qualité graphique et sonore n'est souvent pas à la hauteur de leur intérêt. Airball réunit tous les ingrédients du grand jeu il y a au début une superbe présentation accompagnée d'une non moins superbe musique. Vous dirigez une balle d'air à la recherche d'un livre magique. Vous devrez en permanence surveiller une jauge en bas de l'écran. Elle [illegible] sur l'état d'engonflement de la balle.

Si il est insuffisant trouvez une pompe au plus vite. Dans le cas contraire gare à l'éclatement. Vous guidez votre balle à travers les superbes salles d'un château. Vous devrez ramasser des objets qui ont tous une utilisation propre. Evitez les pointes et autres obstacles. Surtout ne perdez pas de l'écran des yeux sinon c'est fini.

Cela signifie que vous êtes dans une salle sans lumière. La torche est alors nécessaire. AIRBALL est un jeu fabuleux qui allie d'excellents graphismes à un intérêt immense. Si vous ne possédez pas ce soft c'est une erreur grossière qui il vous faut réparer au plus vite.



GAUNTLET

Sega SYSTEME ST
Sega EDITEUR US Gold
V2 JOUEURS 1/2/3/4

Voici enfin l'adaptation sur ST du jeu d'arcade GAUNTLET. Le jeu consiste à explorer de nombreux donjons peuplés de mystérieuses créatures. Vous pouvez jouer à 2 simultanément à l'écran en choisissant vos personnages parmi 4 disponibles. Chaque personnage possède des qualités particulières. Par exemple ELF est un fin archer le magicien a des pouvoirs surnaturels. Chacun des joueurs possède au départ une certaine quantité d'énergie qu'il se devra de conserver. Le joueur ne voudra en chemin de nombreux objets (clefs (clés pour nous) potions etc...) qui lui seront indispensables pour la suite de son périple.

Les monstres qui vous attaquent sont nombreux et de différentes difficultés. Les fantômes sont très vulnérables mais les mages en robe noire sont quasiment invincibles. Lorsque vous les rencontrez il est préférable de fuir plutôt que d'essayer de combattre. Le scrolling multidirectionnel est de qualité assez moyenne toutefois il n'y a pas lieu de se plaindre. Le jeu est très captivant et procure les mêmes sensations que l'original d'arcade. Les graphismes sont d'enfer et d'une finesse rare. Les bruitages sont super. Que demander de plus Gauntlet est le meilleur jeu d'arcade sur ST.

GRAPHISME 93st
SONORITE 85st
INTERET 94st

ALEX KID IN MIRACLE WORLD

Sega SYSTEME Sega
Sega EDITEUR Sega
1 JOUEURS 1

Comment Alex Kidd le brave sur de rochers peut il sauver la planète Radactian avec pour seul point de départ un morceau de carte et un médaillon de pierre ?

Il va parcourir le pays à la recherche de 5 objets magiques pour chasser l'oppresseur Janken. Le Grand en le battant lui et ses courtisans du jeu du Janken (pierre feuille et ciseaux ça vous rappelle quelque chose ?).

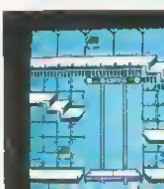
Le Monde du Miracle est vaste (monts lacs de château etc) et est peuplé d'ennemis. Alex peut toutefois compter sur sa famille et sur les découvertes qu'il fera en chemin : boîtes, capsules et bracelets magiques.

Alex peut sauter (très important car il permet d'acheter des objets magiques) une moto un hélicoptère un bateau et même des vies supplémentaires !

Qui n'a pas vu Alex Kidd ne peut se targuer de connaître un VRAI jeu d'Arcade Aventure !

Oserais je dire qu'il est parfait ?

GRAPHISME 96se
SONORITE 85se
INTERET 99se



SPACE STATION

ST SYSTEME ST
Paradox EDITEUR Atari
1 JOUEURS 1/2

La base spatiale Alpha 3 a été ravagée. Vous devez la débarrasser des virus récupérer une disquette contenant le programme d'anéantissement, et rechercher l'ordinateur central capable de la lire. En chemin vous devez vous procurer des cristaux de lithium qui se vont de carburant à votre vaisseau pour vous échapper avant le feu d'artifice final. Space Station est un des rares jeux de plateaux sur ST. Les graphismes sont assez bien et colorés. Il y a de très nombreux tableaux malheureusement tous sont tous dans le même monde. La musique ensemble beaucoup à celle des autres jeux de Paradox et on aimerait bien entendre autre chose. Un jeu moyen assez lassant.

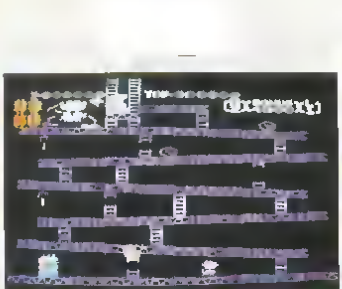
70st GRAPHISME
45st SONORITE
48st INTERET

JOUST

JOUST est un classique du jeu vidéo que les anciens passeurs s'en la console VCS connaissent sûrement. Comme pour CRYSTAL CASTLES édité lui aussi par ATARI JOUST est la réplique exacte de l'original d'arcade.

Vous dirigez un chevalier armé d'une lance qui est assis sur une autruche. D'autres chevaliers qui luttent pour le même honneur vont tenter de se mesurer à vous. Soyez agiles et vigilant car si tous les coups sont permis. Esquivez les attaques de vos adversaires et écrasez les. Si vous y parvenez ils se transforment en un œuf que vous devez ramasser. JOUST est un jeu d'adresse et de réflexion qui peut être joué par un ou deux joueurs. Il vous est possible de surnager sur les plates-formes sans que vous êtes attaqué de toutes parts. A vous d'étudier le schéma à adopter pour gagner à votre tour. Dans les niveaux plus évolués il faudra que vous attendiez le double car des étages apparaissent et se précipitent pour vous dévorer. JOUST est un jeu détonnant aux graphismes fins et d'une grande maniabilité. Les musiques sont réduits à leur plus simple expression. JOUST est aussi un jeu fantastique lorsqu'il est joué à deux joueurs.

GRAPHISME 79st
SONORITE 30st
INTERET 80st



DONKEY KONG

Nintendo SYSTEME Nintendo
Nintendo EDITEUR Nintendo
1/2 JOUEURS 1/2

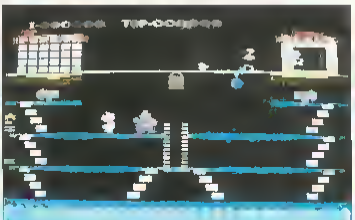
DONKEY KONG est un grand classique du jeu informatique. Il a engendré des suites et un véritable vent de folie. La version Nintendo est le reflet quasi exacte de l'original d'arcade. Mais avec les uns ce jeu a beaucoup vieilli. Vous contrôlez le courageux MARIO qui doit délivrer sa fiancée retenue prisonnière par un gorille. Ce dernier use de tous les artifices pour vous décourager de votre bonne action. Vous devez éviter des gâteaux des tonneaux des flammes. Les graphismes sont similaires à l'arcade qui date tout de même de 1982. Ceci est dommageable car vraiment une référence DONKEY KONG se révèle assez véritable mais j'est décevant. Il représente une véritable pièce de musée. Je le conseille plus particulièrement aux jeunes enfants qui eux inconnaissent la série.

55nl GRAPHISME
55nl SONORITE
58nl INTERET

DONKEY KONG 3

Donkey Kong est de retour ! Cette fois-ci il menace votre jardin secret rempli d'une tribu d'abeilles dévastatrices et autres animaux rampants. Armé de votre pulvérisateur vous devez anéantir ces bestioles et faire tout votre possible pour les écraser. La tâche n'est pas facile d'autant qu'il ne faudra pas écraser les superbes fleurs qui font l'admiration du voisinage. Vos ennemis quant à eux ne sont pas désarmés. Ils vous balancent noix de coco et dards empoisonnés et Creepy le serpent dont le venin est mortel veut barrer le passage à la ravissante opération pour défendre ses acolytes. Si vous arrivez à écquérer le Super Insecticide gardé par Donkey Kong les coups portés à l'effroyable serpent seront plus violents. Jeu simple et gai qui devrait convenir aux plus jeunes il vous faudra vous servir à outrance. Pour réaliser de bons scores nous ne saurions trop vous recommander un joystick à tir automatique.

GRAPHISME 65nl
SONORITE 80nl
INTERET 60nl

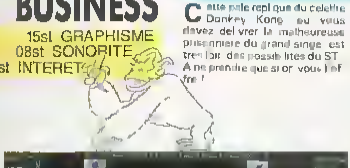


MONKEY BUSINESS

15st GRAPHISME
08st SONORITE
38st INTERET

ST SYSTEME Nintendo
The Other Valley EDITEUR Nintendo
1 JOUEURS 1/2

Cette pale copi que du célèbre Donkey Kong ou vous devez délivrer la malheureuse prisonnière du grand singe est très loin des possibilités du ST. A ne prendre que si on vous l'offre !

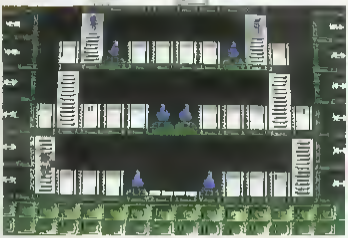


POPEYE

GRAPHISME 73ni
SONORITE 63ni
INTERET 67ni

Popeye et Brutus comme toujours se disputent les faveurs de Olive Oyl. Au premier tableau Popeye essaie d'attraper les coeurs que lui lance Olive pour en tapisser sa maison. Puis il doit remplir une portée de notes de musique et enfin il devra collecter les lettres du mot HELP que lui envoie Olive désespérée perchée en haut d'un bâtiment.

Pendant ce temps Brutus Bernerd le vautour et Seahag le sorcière font tout pour le faire échouer en lui balançant des claques des bouteilles et des crânes. Heureusement les bottes d'épinards qui apparaissent parfoi nent permettent à notre héros de reprendre le dessus. Le graphisme et l'animation sont bons et le relief des personnages est l'idéal au deuxième plan. On regrettera seulement qu'il n'y en ait que trois tableaux. Jeu simple et distrayant qui ne manque pas d'humour.

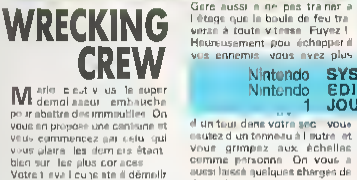


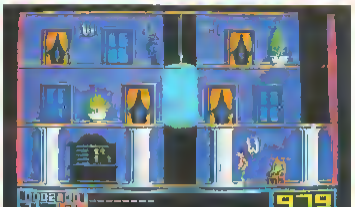
WRECKING CREW

Mario c'est vous le super démolisseur embauché pour abattre des immeubles. On vous en propose une centaine et vous commencez par celui qui vous plaira le moins car accessoires. Votre travail consiste à démolir les murs et les escaliers à coups de marteau. Mais attention aux monstres de l'immeuble qui tentent de vous attraper. Méfiez vous des ennemis sans visage qui sont les contremaîtres qui sont toujours dans vos pattes et vous bousculent et vous font tomber d'un étage dans votre geste vous écrasez d'un tonneau à l'autre et vous grimpez aux échelles comme personne. On vous a aussi laissé quelques charges de dynamite qui vous permettent tout en augmentant votre confiance de vous débarrasser momentanément de vos adversaires. Vous pouvez également en ouvrant certaines portes entraîner vos poursuivants vers l'autre bout du bâtiment ou les immobiliser en les coiffant d'un tonneau ou encore les coincer entre deux murs.

Ce jeu est un mélange très réussi de rapidité et de stratégie qui n'est pas sans rappeler le célèbre Lodérunner. Les nombreux tableaux vous permettront de passer d'agréables moments.

Gère aussi à ne pas trainer à l'étage que la boule de feu traverse à toute vitesse. Fuyez ! Heureusement pour échapper à vos ennemis vous avez plus

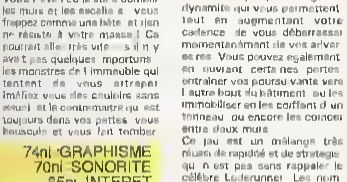




MISSION ELEVATOR

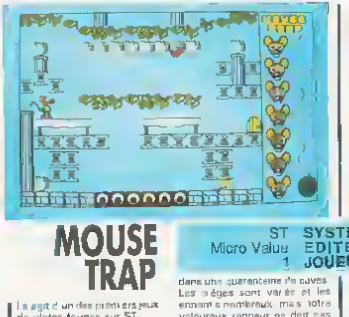
Nintendo SYSTEME Amiga / ST
Nintendo EDITEUR
1 JOUEURS 1/2

Ce jeu est un légal allemand s'inspirant du jeu d'arcade ELEVATOR ACTION. Pour ceux qui connaissent bien ce jeu de café on y retrouve le même comique dans la version ST. Les services secrets de votre pays ont besoin d'un homme fort et font appel à vous. Votre mission retrouver des documents secrets. Tout est bien beau me direz vous mais la tâche est ici ardue. Le jeu débute dans un hôtel truffé d'agents du centre-espionnage en galanterie. Ces messieurs sont évidemment armés jusqu'aux dents et veulent votre peau. Il faut donc ce jeu avoir l'oeil partout et le bon. Le pacte de tous les côtés. Sachez utiliser les ascenseurs à bon escient. Vous pouvez examiner tous les



74ni GRAPHISME
70ni SONORITE
85ni INTERET

GRAPHISME 91am 87st
SONORITE 60am 60st
INTERET 85am 85st



MOUSE TRAP

ST SYSTEME ST
Micro Value EDITEUR Solar Software
1 JOUEURS

Le gag d'un des panneaux de pièges fournis sur ST
Le scénario tient d'abord puisqu'il faut un Mawin le rat a été délivrer par ses camarades Maryl. Pour regagner ses faveurs il a décidé de faire fortune en amassant les nombreuses richesses (fromages fruits et objets divers) disséminés dans une quarantaine de caves. Les pièges sont variés et les ennemis nombreux mais votre valeureux rongeur ne devrait pas s'arrêter en chemin car le temps lui est compté.
Les graphismes sont gais colorés rappelant les dessins animés. La musique entraînante ressemble à celle d'« Histoires sans Paroles » à la fois et s'adapte bien au style du jeu. Les tableaux du début sont assez simples et permettent de se familiariser. Après il faudra un peu d'astuce pour se frayer un chemin entre les obstacles.

78am 78st GRAPHISME
65am 65st SONORITE
74am 74st INTERET

TERRESTRIAL ENCOUNTER

Déjà selon la présentation on ne présage rien de bon. Le tableau faire la démo. Premier tableau AIE ( ) Je crains le pire !
Deux tableaux différents ce jeu de pièges fumes est lamentable et tout à fait indigne du ST ! Heureusement le programmeur a eu les généreuses idée de nous donner un aperçu de son talent avec la démo.
Le personnage que je guide doit ramasser quelques clés qu'il trouvera en évitant quelques ennemis qui se déplacent honnêtement en vert et rien d'autre. Le décor le plus souvent [illegible] d'une pauvreté sans nom. Les dialogues se limitent aux déplacements de quatre bonhommes. Les effets sonores sont mauvais aucun intérêt. L'intérêt, évidemment sera très vite [illegible]
Pour tout vous dire le jeu est rangé définitivement au fonds d'un tiroir et moins que je ne l'ait à un jour être belle mère.

GRAPHISME 18st
SONORITE 08st
INTERET 15st

T. N. T

ST SYSTEME Sega
Infogrames EDITEUR Sega
1/2 JOUEURS 1/2

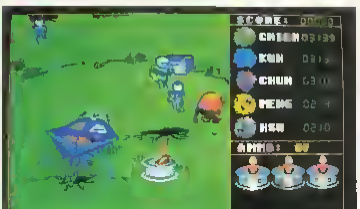
Vous êtes un soldat seul au cœur des lignes ennemies. Vous devez d'abord attendre l'heure la base de KHESANH.
Les commandes de programmation sont très simples à utiliser. Et FAN pratique. L'Angleterre. Va le une bien jolie réalisation française. Des défauts certes mais un ensemble tout de même. Un hélicoptère vous dépose au cœur des lignes ennemies. (Tiens on a déjà vu ça quelque part dans Commando). Ce qui est certain nous va montrer en est armés jusqu'aux dents. Nuit mitrailleuse grenades couteaux lance flamme tout y est je me sens fait pour avec tout ce qu'il faut. Mais seul dans ces beaux marais sans les forces ennemies ne seront vite trop vite seuvent à quelle arrive je suis déjà mort. Par bonheur je ressuscite neuf fois par niveau. J'aurais quand même du ajouter les programmeurs et ne pas partir seul (Sylvester aurait été content de me accompagner). Passons aux décors ils sont superbes même si dans le fort trop calme nuit « bis deuxième tableau seul les lunettes infrarouges me manquent cruellement. Cette guerre aux rythmes d'une musique très cadencée est en fait bien sympa. Mais mon cœur de voyageur aurait mé rencontrer autre chose que des colonnes de fantassins et quelques tentes

Vous êtes ASHURA (le frère jumeau de RAMBO). Seul ou accompagné de RISHAMON un vrai [illegible] vous partez mener vos frères de combat, prendre des fortes ennemies. Dans cette mission vous n'avez que deux armes : un fusil mitrailleur M 60 et des flèches explosives. Ce jeu est le vrais un SEGA des [illegible] COMMANDO et autre IKARI WARRIORS. Sur votre écran le clairon sonne « le charge ». Vous avancez toujours plus loin dans les lignes ennemies le sang des morts aux de cadavres derrières vous. Le scénario est amusant mais une fois de plus l'adaptation SEGA ne vache la perfection. Les graphismes sont superbes et variés. On ne compte que

SECRET COMMAND

[illegible] des cinémas et différents comme les tableaux de bateaux ou les artilleurs. Le passage n'est pas on reste la jungle la forêt les marais où l'on s'enfonce jusqu'à la taille et encore le désert, la ville etc. Tout cela fait de ce jeu la meilleure réalisation du genre sur micro ordinateur et envoyez moi un n'est vraiment pas loin de l'arcade. La musique est un peu décevante pour un jeu Sega.

GRAPHISME 90se
SONORITE 70se
INTERET 80se



LIBERATOR

ST	SYSTEME	Sega
Micro Value	EDITEUR	Sega
1	JOUEURS	1

MICRO VALUE le spécialiste des jeux à bas prix nous propose cette fois ci une sorte de réplique de COMMANDO. Du point de vue du principe de jeu uniquement car la réalisation est elle largement inférieure à ce célèbre jeu d'arcade. Vous dirigez un bonhomme entouré d'une ceinture métallique très large. Vous devez libérer des prisonniers cachés dans une forteresse.

Pour mener à bien votre mission il vous faudra tuer tous les objets et les ennemis sur votre passage. Quelle violence inutile pour un jeu aux graphismes pauvres aux couleurs criardes qui manque par dessus tout d'originalité. Le scrolling vertical est très lent. Le sonore est on est désagréable. Je dirais pour conclure que les programmeurs semblent ne pas maîtriser les immenses capacités du ST. C'est dommage. Liberator est un petit jeu. Fort heureusement pour lui son prix est à la hauteur de sa qualité.

57st GRAPHISME
45st SONORITE
56st INTERET

THE NINJA

Nintendo	SYSTEME	
Capcom	EDITEUR	
1/2	JOUEURS	

Le jeu se déroule en 1630 au JAPON. Le pays régnait dans votre province lorsque GYOKU un chef ninja a capturé votre princesse bien aimée. Il n'existe qu'une seule solution à cet affront : délivrer la princesse retenue prisonnière dans un château. Malheureusement pour vous le château se trouve très loin de votre province. Il vous faudra traverser 13 tableaux différents. Ces derniers étant infestés de guerriers à la solde de Gyoku. Vous devrez lutter dans la plaine, la rivière, la ville. Ce jeu s'appelle à certains COMMANDO. Vous tirez avec des shuriken (sortes d'étoiles) sur les ninjas et les samourais ainsi que des animaux.

Un grand nombre de décors différents et joli est proposé. La musique est bien rythmée et convient bien à ce type de jeu. The Ninja est un d'action intéressant qui permet au combattant de lutter à travers bon nombre de beaux paysages. La durée de vie n'en est que plus grande. A vos sabres et bonne chance !!!

GRAPHISME 77sc
SONORITE 78sc
INTERET 79sc

COMMANDO

Nintendo	SYSTEME	
Capcom	EDITEUR	
1/2	JOUEURS	

Vous êtes Super Joe l'agent spécial commando chargé de délivrer les otages et de percer les défenses ennemies jusqu'à la forteresse ou se situe tout quartier général.

Un hélicoptère vous dépose aux avants postes et vous laisse seul contre tous. Ce ne va pas être une partie de plaisir !

Pour mener à bien votre tâche. Vos seules armes sont un pistolet mitrailleur (avec munitions limitées) et quelques grenades. Les soldats ennemis vous ont repéré et se précipitent sur vous. Il vous faut tirer vite, éviter leurs balles, éviter leurs pièges, ramasser gilets pare balles, radios et médailles, grenades, découvrir les échelles cachées qui menant aux souterrains secrets dans lesquels se trouvent essences, décors et objets. Ouf !

Recueillez le maximum d'objets pour un score d'enfer.

Ne vous laissez pas gagner par l'action et ne foncez pas tête baissée. Zigzaguez pour ne pas être touché, contournez les postes renforcés et attaquez les par derrière. Utilisez vos grenades parcimonieusement elles vous permettront d'éliminer plusieurs ennemis d'un seul coup.

Un jeu d'action époustouflant qui ne vous laissera aucun répit. Une option intéressante permet de reprendre une partie au niveau ou vous avez été tué précédemment.

Un bon joystick sera nécessaire à possible avec le automatique pour espérer arriver au bout de votre mission.

Une superbe adaptation du jeu d'arcade.

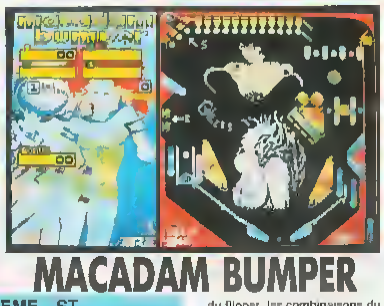
84ni GRAPHISME
75ni SONORITE
86ni INTERET

PINBALL FACTORY

SYSTEME	ST
EDITEUR	Microdeal
JOUEURS	1/2/3/4

Flipper redéfinissable. Vous créez et jouez à votre propre flipper. Un des descendants du fameux PINBALL CONSTRUCTION SET(Electronic Arts). Le spécialiste des logiciels ST MICRODEAL nous propose ici une réalisation décevante. Mais en 1986 lorsque le jeu est sorti cette firme avait le mérite d'être pratiquement la seule à éditer autant de logiciels ST. Le programme est lent. Les graphismes sont pauvres comparativement aux possibilités du ST mais d'une qualité nettement supérieure aux logiciels semblables sur 8 bits. Il est possible de redessiner le tableau de marque du flipper ainsi que la zone de jeu. On joue avec la souris et la boule est lancée à partir du clavier.

On peut remuer le flipper, tous les joueurs de « Flip » vous confirmeront que cela est indispensable et même « tilter ». Si vous êtes un fan de billard Electronique vous devez achetez les deux existent sur ST, et celui-là en fait partie.



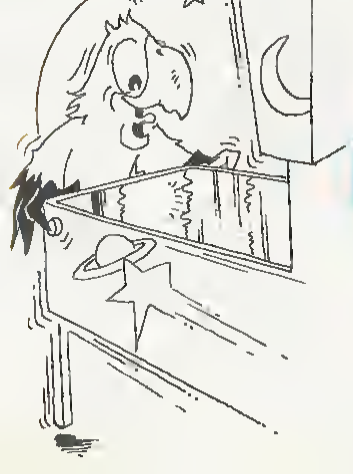
MACADAM BUMPER

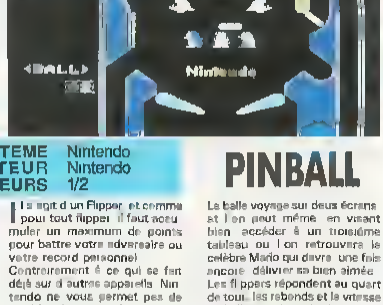
SYSTEME	ST
EDITEUR	Ere Informatique
JOUEURS	1/2/3/4

Flipper redéfinissable et paramétrable.

Pour un premier jeu ST la société Française ERE Informatique réussit un coup de maître. Cette réalisation est proche de la perfection. Elle a fait pâlir les américains et a certainement permis de redonner confiance à la Programmation Française bien mal jugée à l'étranger. L'utilisation de la souris est optimale. Tous les paramétrages ainsi que les transformations graphiques sont réalisées avec ce petit rongeur si pratique. Il est possible de redéfinir plus de dix paramètres techniques comme la vitesse de la boule, l'inclinaison du flipper, les combinaisons du « spécial » ou de l'extra-ball. La partie « logique et de dessin » est aussi de bonne qualité. Sa présentation le rend extrêmement convivial. Le flipper créé on peut maintenant jouer, deux choix sont possibles : le clavier ou la souris. Ma préférence va au clavier car la position de jeu est très proche de la réalité. Vous aimez le « Flip » vous avez ici ce que l'on fait de mieux dans le genre. Alors félicitation au programmeur Remy Herbulot.

GRAPHISME 85st
SONORITE 70st
INTERET 85st





PINBALL

SYSTEME	Nintendo
EDITEUR	Nintendo
JOUEURS	1/2

Il s'agit d'un Flipper, et comme pour tout flipper il faut accumuler un maximum de points pour battre votre adversaire ou votre record personnel.

Contrairement à ce qui se fait déjà sur d'autres appareils Nintendo ne vous permet pas de modifier les paramètres de la machine (élasticité, rapidité, pente...), ni de la secouer et de faire TILT. La richesse du jeu est due en tout aux nombreuses combinaisons et bonus possibles : cibles tournantes où il faut aligner trois dessins semblables, cartes à découvrir, oeufs à faire éclore, etc.

Le balle voyage sur deux écrans et l'on peut même en visant bien accéder à un troisième tableau où l'on retrouvera le célèbre Mario qui devra une fois encore délivrer sa bien aimée. Les flippers répondent au quart de tour, les rebonds et la vitesse de balle sont bien dosés, et rendent ce jeu attrayant et accessible même aux plus jeunes.

GRAPHISME 70nl
SONORITE 77nl
INTERET. 85nl

ARKANOID

ST SYSTEME ST
Imagine EDITEUR D3m
1/2 JOUEURS 1/2

Quelque part dans l'inconnu votre vaisseau mère ARKANOID est détruit. Votre navette de combat VAUS s'éjecte. Vous êtes personnalisé d'une force inconnue. Votre mission détruire les 33 murs de briques spatiales qui vous séparent de la liberté. Sous un sujet pompeux cette excellente adaptation du succès d'arcade créé par TAITO cache en fait un casse briques remodelé au goût du jour. C'est TAITO le responsable. C'est lui l'éditeur qui a eu l'idée de jouer avec notre Nostalgie en créant ce super casse-briques.

60st GRAPHISME
45st SONORITE
90st INTERET

Il tente d'ailleurs la passe de deux avec « SUPER QIX » sauf l'avenir nous dira si le pari est réussi ... Arcanoid ST garde les mêmes programmes que le voisin arcade. Sur nos moniteurs le tout paraît un peu mesquin mais avec un écran de 51 cm vous aurez presque envie de sortir 10F de votre poche. Les graphismes sont de qualité moyenne mais ils ne sont pas mieux en Arcade. L'animation est parfaite les sons suivent pu être mieux travaillés. Le musique de ce logiciel est justement là des graphismes presque peu vrais un sujet vieux de dix ans auquel on ajoute quelques petits les quelques monstres et ve là un jeu calme, reposant mais qui dégage un magnétisme à la fois magique et diabolique.

Vous êtes face à un mur de briques, aimé d'une raquette intergalactique et d'une balle cynétique votre mission est de détruire un maximum de murs ainsi que votre abominable geôlier le « DRAGON ». O3m présente ici certainement la plus belle réalisation française en matière de jeu. TONIC TILE est le seul qui pourrait sans retouche graphique et sonore être transféré sur une machine d'arcade. De beaux fonds, de gros sprites des monstres incomparables des sons une musique digitalisés... et un degré de difficulté désespérant. Tous les ingrédients d'une super production sont là. Le temps de jeu par tableau est court les grands reliefs sont rares et se terminent

TONIC TILE

généralement mal pour le joueur. Il est indispensable d'utiliser au mieux les pilotes et la balle. Il faut surtout être EXTREMEMENT concentré. La difficulté diabolique de TONIC y est de la trop courte distance séparant la raquette des briques et surtout d'un problème de gestion dans le déplacement de la raquette. Chaque tableau a son secret il est nécessaire de le percer avant de lancer la balle sans quoi la sanction est immédiate. Un éditeur vous permet de créer vos propres tableaux. A vous de jouer.

GRAPHISME 90st
SONORITE 90st
INTERET 75st

AMIGA _SEGA

CONTACT'ELRE
RE 937, 27005 EVREUX Cédex.
TEL 32 28 31 39.

MINITEL 32 28 19 79.

AMIGA UTILITAIRES

AEGIS ANIMATOR IMAGES	849 F
ART GALLERY II	210 F
AZTEC MAP C COMMERCIAL	349 F
CALLIGRAPHIE LIVE	599 F
DMAN	795 F
DELUXE PAINT II	945 F
DELUXE PAINT I	545 F
DELUXE PRINT	557 F
DIGIVIEW PI	2540 F
INSTANT MUSIC	249 F
LOGISTIX	1051 F
MUSIC STUDIO	249 F
PUBLISHER	1402 F
SONIX	560 F
SUPERBASE	732 F
V 1 TEXT	701 F
VIEW BASIC	1051 F
V I P PROFESSIONAL	1415 F
VIDEO VEGAS	255 F
VIDEOSCAPE	1402 F

JEUX

ARCHON	299 F
ARENA	241 F
BALANCE OF POWER	350 F
BARBARIANS	208 F
BATACCAS	300 F
CHALLENGER	163 F
CHAMPIONSHIP GOLF	214 F
CHESSMASTER 2000	313 F
CRUNCHER FACTORY	109 F
DEEP SPACE	255 F
DEFENDER OF THE CROWN	401 F
DEJA VU	209 F
DEVOLUTION	103 F
EARL WEAVER BASEBALL	391 F
FAERY TALE ADVENTURE	356 F
FLIGHT SIMULATOR II	365 F
GRAND SLAM TENNIS	350 F
GUILD OF THIEVES	201 F
HACKER	193 F
HALLEY PROJECT	315 F
HOLLYWOOD HIJINX	230 F
KARATE	175 F
KARATE KIN II	212 F
KING QUEST III	350 F
KING QUEST II	391 F
KNIGHT ORO	152 F
LEATHERNECK	223 F
LEADERBOARD TOURNAMENT	102 F
MARBLE MADNESS	209 F
MINDSHADOW	173 F
ONE ON ONE	101 F
PHALANX	103 F
PHANTASIE	237 F
PORTAL	287 F
RACTER	501 F
ROADWAR 2000	279 F
ROGUE	252 F
S.D.I	301 F
SCRUFFY DISK 1 FL WS SC	169 F
SEVEN CITIES OF GOLD	236 F
SHANGAI	193 F
SILENT SERVICE	212 F
SINBAD	345 F
SKYFOX	236 F
SPACE BATTLE	103 F
STARGLIDER	209 F
SUPER HUEY	269 F
TEST PAWN	229 F
ULTIMA III	212 F
UNIVERS	209 F
WINTER GAMES	216 F
WORLD GAMES	216 F

SEGA

ACTION FIGHTER	199 F
ALEX KIDD	199 F
ASTRO WARRIOR	199 F
BLACK BELT	199 F
ENDFLITER	199 F
F16 FIGHTER	199 F
GHOST HOUSE	199 F
GW HERO	199 F
PRO WRESTLING	199 F
QUARTET	199 F
SHOOTING GALLERY	199 F
SPACE HARRIER	227 F
SUPER TENNIS	199 F
TEDDY BOY	199 F
THE NINJA	199 F
TRANSBOT	199 F
WONDER BOY	199 F
WORLD GRAND PRIX	199 F
WORLD SOCCER	199 F
ZILLION	199 F
ZOMBIE RAISE	199 F
OUT RUN	227 F

A M modèle N CONTACT ELRE 937 27 005 EVREUX Cedex

ARTICLES | PRIX

Participation aux frais de port & d'emballage | +20F

Chèque Bancaire | TOTAL

Mandat

Contre remboursement +25F

Carte Bleue

VALIDITE / Signature

NOM, Prénom

ADRESSE

Téléphone

CODE POSTAL | VILLE

SPORT

Le sport inspire tant les [illegible] une place à part, bien que le [illegible] catégorie puissent être [illegible] dans les simulations. La [illegible] fournit la plupart [illegible]

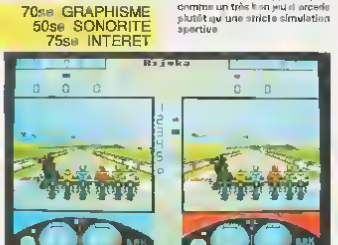
Des sports [illegible] l'athlétisme [illegible] et [illegible]
Mais [illegible]

HANG ON

Sega	SYSTEME	ST
Sega	EDITEUR	Epyx
1	JOUEURS	1

Vous abreuverez une moto de course à travers cinq circuits aux paysages différents. Votre engin fonce à près de 300 km/h. Vous bénéficiez de 3 vitesses. Vous pouvez aussi accélérer et freiner. Votre but est de terminer premier de la course et ce dans un temps minimum. Hang On est l'adaptation du jeu d'arcade de même nom. Cet excellent logiciel n'est en fait qu'un « remake » de la célèbre course de voiture, POLE POSITION version moto. Il est fait de vitesses et un rendu des décors sont dépouillés mais le graphisme est de très bonne qualité. Il est même supérieur aux logiciels concurrents testés dans ce magazine. Le son sans égaler celui de la plupart des jeux SEGA reste très réaliste. HANG ON comme SUPER CYCLE sur Atari apparaît plus comme un très bon jeu d'arcade plutôt qu'une stricte simulation sportive.

70se GRAPHISME
50se SONORITE
75se INTERET



GRAND PRIX 500 CC.

ST	SYSTEME	Nintendo
Microids	EDITEUR	Nintendo
1/1 contre 1	JOUEURS	1/2

Simulation de championnat du monde de moto 500 centimètres/cube. Votre engin a quatre rapports, un accélérateur et un frein. Vous pouvez vous entraîner ou disputer la plupart des grands prix du monde. Les courses ont lieu sur neuf tours contre 1 ordinateur ou contre nous.
GRAND PRIX 500 est le logiciel le plus parfait sur l'aspect simulation.
Les mouvements du deux roues et l'impression de vitesse sont très réalistes et demandent un bon entraînement. La présentation simultanée de deux écrans de jeu permet une visualisation très précise des situations de course sur un tête à tête. Les Enfages sont eux aussi de bonne qualité. Malheureusement le tonneau se gèle lorsqu'on se penche sur le graphisme. Outre les dessins indigestes du ST on en demande pourquoi il a été utilisé à nos yeux au lieu de 16 possibles. Les conséquences ? Certaines portes de l'écran sont illisibles, par exemple le numéro du pays et, en bleu clair sur fond bleu très clair. La couverture étant est un mès à la mode en informatique mais il ne faut pas mettre de quatre pages de texte avant de commencer à jouer. Le programmeur aurait oublié que l'Atari bénéficie d'un GEM et d'une souris ? Certainement pas. GRAND PRIX 500 ST est tout simplement une adaptation à micro près d'un programme prévu pour un autre ordinateur. Ceci prouve de la part de l'éditeur et du créateur un profond mépris du JOUEUR. DOMMAGE.

Vous êtes en course sur une 750 cc. Votre but est d'arriver premier dans une course de 8 étapes, semées d'embûches. Vous courez jour et nuit parmi les flaques d'eau, d'huiles et de verglas sur des routes souvent encombrées par des travaux. Encore une adaptation bâclée décidément on n'a pas de chance avec les motos sur ST. Le graphisme même s'il est nettement meilleur que 500cc n'est pas encore à la hauteur des possibilités du ST. La musique et les sons sont du même niveau. Les animations manquent un peu de réalisme on ne sent, par exemple presque pas

20st GRAPHISME
50st SONORITE
60st INTERET

SUPER CYCLE

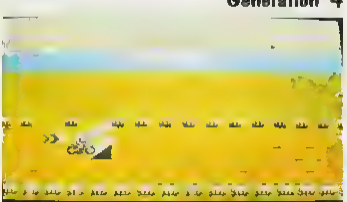
Vous êtes à bord d'une moto futuriste munie de quatre vitesses. Il n'y a pas d'autres engins sur la piste. Vous fonce à plus de 500 km/h. Votre mission est de défendre la terre contre des démoniaques envahisseurs. Dans ce but vous devez vous entraîner sur des routes dépourvues d'ennemis. Des objets placés en bord de route permettent d'éprouver votre précision de tir.
Le téléphone sonne... « Allo tu as une course de moto à tester sur Nintendo ? » « Encore un Hang On ou un Enduro ? » répondis-je d'une voix blasée. « Mais non tu verras c'est autre chose ! » me dit-on au téléphone. En effet je ne fus pas

GRAPHISME 50st
SONORITE 40st
INTERET 60st

MACH RIDER

Au volant d'une moto de l'an 2000 je fonce les yeux rivés sur la route truffée de pièges de flaques d'huiles de verglas de rochers même de mines explosives. Un coup d'œil sur le rétroviseur. ATTENTION ! des ennemis ! je rétrograde 4 3 2 1 je freine ils me doublent PAN PAN je les ai abîmés de mon puissant laser. La route est rapide vive alertes les animations sont très réalistes. On s'amuse énormément. Un seul regret les graphismes sont assez décevants et les couleurs sont ternes ; Dommage.

GRAPHISME 60ni
SONORITE 55ni
INTERET 80ni



EXCITE BIKE

Nintendo SYSTEME Sega
Nintendo EDITEUR Sega
1 JOUEURS

EXCITE BIKE est un jeu de motocross à scrolling latéral. Vous devez compléter différents parcours dans un temps minimum. Il propose 2 possibilités de jeu.

GAME A : course d'entraînement où vous apprendrez à maîtriser les diverses bosses et obstacles.

GAME B : compétition contre les autres motocrossmen.

Ce jeu est rapide mais les graphismes sont d'une qualité très moyenne tout comme les bruitages. On se passionne néanmoins sans problèmes pour la course et la lutte contre les adversaires. Les sauts de bosses sont jouissifs. N'oubli ez jamais de surveiller la température de vos pneus sous peine d'éclatement. C'est un jeu rapide qui comme beaucoup sur nintendo nécessite de bons réflexes. On peut aussi construire ses parcours jusqu'aux avec l'option DESIGN. En définitive un jeu moyen qui procure quelques moments de plaisir.

56ni GRAPHISME
55ni SONORITE
58ni INTERET

ENDURO RACER

Sega SYSTEME Sega
Sega EDITEUR Sega
1 JOUEURS

Ce jeu est censé être l'adaptation du jeu d'arcade ENDURO RACER. On surprise lorsque le jeu apparaît à l'écran, la vue n'est pas en 3D comme en arcade. Votre moto roule selon un scrolling diagonal de type ZAXXON. C'est une énorme déception. Une fois remis de cette émotion à vous décrocher le cœur, le jeu est cependant correct. Les graphismes sont assez jolis, les animations convenables. Les paysages que vous traversez sont beaux mais leur très loin de la perfection de la vers on du café. Le course a lieu dans plusieurs paysages tels que le désert. Tout au long des parcours vous serez confrontés à des hostes qui vous font prendre de l'altitude et perdre de la vitesse. Vos adversaires sont des motocrossmen, voitures de dragster, etc.

Evitez aussi la collision avec les obstacles naturels (rochers, cactus).

Ce jeu est décevant et répétitif malgré quelques moments agréables.

Un jeu que vous apprécierez peut-être si vous ne connaissez pas le vers on arcade, sinon passez vous en.

GRAPHISME 71se
SONORITE 59se
INTERET 59se

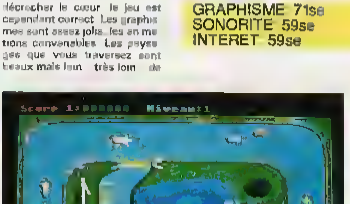
WORLD GRAND PRIX

Sega SYSTEME ST
Sega EDITEUR Gazoline Soft
1 JOUEURS 1/2

Au volant d'une Formule 1 vous courez sur douze Grands Prix différents. Un jeu superbe qui rappelle le bon vieux temps de POLE POSITION.

Le challenge est simple : terminer dans les temps afin de se qualifier pour la course suivante et croyez moi ce n'est pas facile. Même les 1'22"6 faire pour la première course sont difficiles à réaliser. Votre monoplace a deux vitesses et peut atteindre 300 km/h. Sur le partie supérieure de l'écran un compteur, un compteur de vitesse, un chronomètre et un plan du parcours vous donnent toutes les informations nécessaires. Les graphismes sont très beaux, surtout les paysages et le choix des couleurs. A la fin de chaque course lorsque vous terminez dans les quatres premiers vous gagnez des points. Ceux-ci vous permettront d'optimiser le rendement de votre véhicule avec un pneu, accélérateur, des pneus sont dérapants ou un nouveau moteur. Les animat ions ne sont pas en reste. World Grand Prix est à mon avis le plus belle course de monoplaces sur console et micro. Son seul défaut provient d'un léger scintillement des sprites au moment des dépassements qui pourrait gêner les joueurs très sensibles devant leur écran. Les sons sont très réalistes et la petite musique saluant vos victoires agréable. A ne pas manquer.

89se GRAPHISME
90se SONORITE
85se INTERET



TURBO GT

Sega SYSTEME ST
Sega EDITEUR Gazoline Soft
1 JOUEURS 1/2

Ce jeu s'inspire directement du jeu d'arcade SUPER SPRINT mais la comparaison s'arrête là. La version arcade est nettement supérieure graphiquement, musicalement et elle possède un volant. TURBO GT est une course automobile se déroulant sur un écran fixe vu de haut.

Ce n'est pas un jeu de conduite en 3D comme on a l'habitude de voir.

Il n'en est pas pour autant moins intéressant.

Les graphismes du circuit et de ses environs sont simples mais efficaces. On plonge immédiatement au cœur de la course. Il ne faut pas se laisser décourager par une impression de petit jeu moyen. TURBO GT est bien au contraire captivant et vous

SUPER TENNIS

On attendait tous avec une grande impatience un tennis sur ST
Il est arrivé mais alors quelle déception. Graphiquement on a le désagréable impress on que le ST c'est transformé en un SPECTRUM tant les couleurs sont mal chosies. Les tennismen sont minuscules, mal animés et ressemblent complètement

39st GRAPHISME
39st SONORITE
46st INTERET

de réalisme. Tout calé est très gênant pour un tennis surtout lorsqu'on connaît les possibilités du ST. On était en droit d'attendre beaucoup mieux. Heureusement les coups du tennis sont assez bien respectés. Cela ne sauve pas pour autant le jeu d'une grande médiocrité. Si vous aimez vraiment le tennis je vous conseille de comparer le tennis pour NINTENDO à celui de C'est le pour et le nuit. J'entends tout comme bon nombre d'utilisateurs un meilleur tennis sur ST.

Génération 4

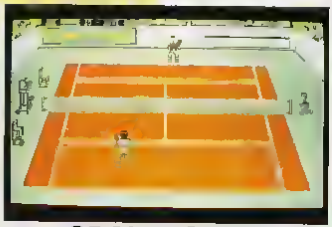
ST	SYSTEME Nintendo
Fil	EDITEUR Nintendo
1/2	JOUEURS 1/2

Le tennis sur nintendo recrée parfaitement les sensations que l'on éprouve sur le court. Les graphismes ne sont pas exceptionnels mais les petits bonhommes modélisés sont adorables. Les joueurs ont une allure très sympa. De même que les arbitres ce qui n'est pas chose commune. Le jeu est quant à lui parfaitement présenté. On ne veut plus lacher la console c'est une véritable drogue. 8 niveaux de difficulté vous sont proposés. Vous pouvez jouer en simple ou bien en double avec un ami contre l'ordinateur. Aux niveaux 1, 2 et 3 vous battrez l'ordinateur avec une certaine pratique.

TENNIS NINTENDO

Pour les niveaux supérieurs c'est une autre paire de manches. Il va vous falloir programmer des entrainements intensifs. Les 2 boutons de la manette sont utilisés.
Un sert à renvoyer la balle normalement, l'autre à exécuter des lobs. Les gestes du tennisman sont parfaitement respectés et détaillés. Enfin les fautes sont arbitrées mais efficaces. C'est le meilleur tennis sur le marché.

GRAPHISME 75nl
SONORITE 69nl
INTERET 89nl



GRAND SLAM

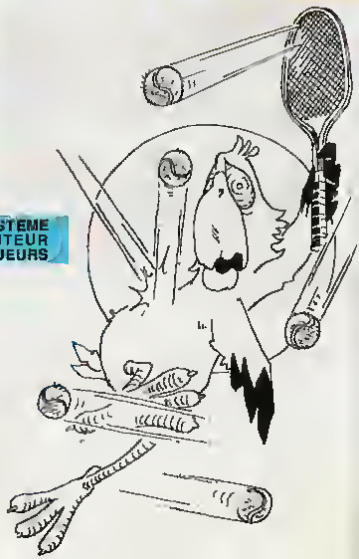
Grand Slam est le premier tennis sur Amiga.
Vous vous êtes dans la peau du joueur qui va participer aux quatre plus prestigieux tournois du circuit : l'Open de France (Roland Garros) Wimbledon les Opens des Etats-Unis et d'Australie.
Tous les ingrédients sont réunis pour une bonne simulation :
-la surface de jeu diffère d'un tournoi à l'autre et influe sur le comportement de la balle.
-le temps : normal, chaud, ventoux, pluvieux : à votre guise.
-le réalisme : bois, métal ou graphite : la tension du cordage est réglable.
-la possibilité de s'entraîner avec des joueurs de tempéraments différents.
et enfin la tactique de l'entraîneur.
Vous pouvez même discuter les décisions de l'arbitre... et prier un

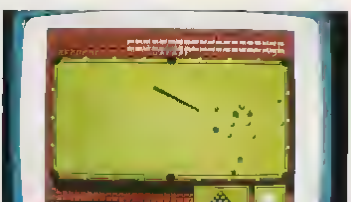
48am GRAPHISME
65am SONORITE
52am INTERET

Celui-ci aussi de partout. Les trajectoires sont assez réalistes avec des effets du tonnerre.

Amiga	SYSTEME
Infinity Software	EDITEUR
1	JOUEURS

par contre les graphismes sont tout juste passables.
Les problèmes commencent quand l'on agit de jouer.
-les déplacements se font à la souris : du point de vue de la précision on a déjà fait mieux.
-le principale difficulté provient de l'utilisation du pavé numérique pour réaliser tous les coups du tennis : services, frappes coupés et frappes lobs, smashs et pour diriger la puissance et la vitesse de frappe.
Je dois avouer qu'après plusieurs heures de pratique les résultats sont restés très décevants. A mon avis ce jeu convient mieux à une dactylo qu'à un habitué des salles d'arcades. Pas doué, pensez-vous ? Eh bien essayez donc ! J'attends vos conseils !



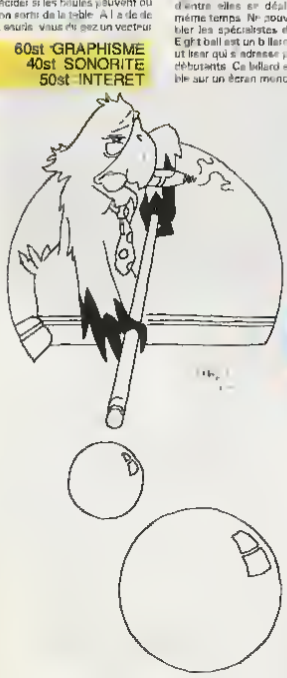


EIGHT BALL

ST SYSTEME ST
Microdeal EDITEUR Shelbourne Soft
1/2 JOUEURS 1/2

Vous jouez au billard américain vu en plan. Ce billard amer cain est un des nombreux jeux réalisés par l'éditeur Microdeal sur ST. Les graphismes sont bons notamment la représentation des boules. Les sons ne manquent pas non plus de qualité. Cinq options vous permettent de choisir votre mode de jeu et le niveau de réalisme désiré. Ainsi vous pouvez décider si les boules peuvent ou non sortir de la table. A l'aide de la souris, vous dirigez un vecteur dont l'origine se trouve sur la boule à frapper. Celui-ci permet de choisir la direction et la force du coup. Le maniement de la queue est simple mais ne permet aucun effet dans la frappe. L'animation n'est pas non plus très réaliste. Les boules ne glissent pas assez et s'arrêtent trop brusquement. Leur animation est accaparante dès que plus eurs d'entre elles se déplacent en même temps. Ne pouvant contrôler les spécialistes de l'effet, Eight ball est un billard simple à utiliser qui s'adresse plutôt aux débutants. Ce billard est utilisable sur un écran monochrome.

60st GRAPHISME
40st SONORITE
50st INTERET



ST POOL

Billard américain vu en plan. Ce billard bénéficie de bons graphismes et d'une option intéressante qui permet de déterminer la zone de frappe et ainsi d'obtenir l'effet choisi. On peut tailler n'importe quelle boule mais le maniement de la queue n'est pas facile. En effet, l'aide de la souris, on place son extrémité sur la boule choisie, puis on l'éloigne de celle-ci afin d'indiquer la puissance et enfin on frappe la bille. Pendant cette manœuvre, le plus petit mouvement latéral change la direction du tir. L'animation des boules est assez réaliste et le son convenable. Ce billard sans être du niveau des meilleures simulations peut convenir à certaines fanatiques de ce sport.

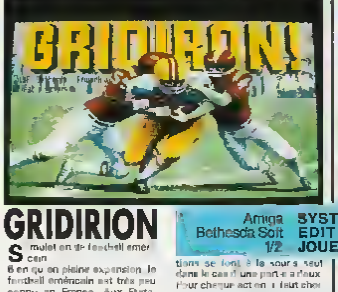
GRAPHISME 60st
SONORITE 30st
INTERET 50st

SYSTEME ST
EDITEUR Microdeal
JOUEURS 1/2

ELECTRONIC POOL

MICRODEAL est une des sor étés les plus prolifiques sur le ST. ELECTRONIC POOL est d'ailleurs un de leurs premiers jeux. Comme son nom l'indique, c'est une simulation de billard américain. La table de billard est vue de haut. Sur cette table sont posées six boules numérotées qu'il s'agit d'entendre que vous pour s'amuser un peu. Vous devez rentrer ces balles dans six trous situés à différents endroits du tapis. A chaque trou correspond un certain cient qui permettra à la machine d'évaluer votre score. Les graphismes sont très simples et peu colorés.
Les boules sont quant à elles mal animées. Le joueur n'a pas la sensation qu'elles roulent mais plutôt qu'elles glissent. Le jeu est lui aussi très simplifié et combiera les personnes qui veulent découvrir ce loisir sans s'y attarder. Il se résume à positionner un curseur sur la boule que vous visez, ainsi te vous cliquez à droite de la souris pour déterminer la force de votre coup et enfin vous appuyez sur le bouton gauche pour que le coup parte. C'est facile. Les experts de billard seront par contre déçus par cette trop grande simplicité. Le réalisme du jeu n'est pas non plus parfait, cependant le jeu est amusant.

GRAPHISME 30st
SONORITE 25st
INTERET. 56st

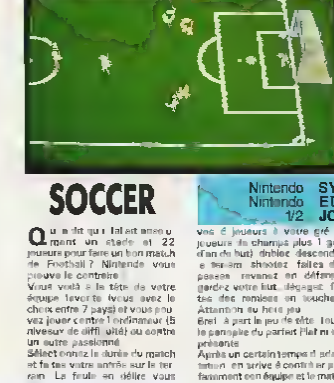


GRIDIRON

Amiga	SYSTEME	Amiga / ST	
Bethesda Soft	EDITEUR	Activision	
1/2	JOUEURS	1/2	

Simulation de football américain, le sport national aux USA, Gridiron est une version officielle de la NFL (National Football League). Vous pouvez choisir parmi 28 équipes différentes, chacune ayant ses propres caractéristiques. Vous pouvez également créer votre propre équipe et la faire évoluer au fil des saisons. Le jeu offre une grande variété de tactiques offensives et défensives, ainsi que la possibilité de jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur. Les graphismes sont détaillés et les animations fluides, donnant une impression réaliste du jeu. Les commentaires vocaux ajoutent une touche supplémentaire d'immersion. Gridiron est un jeu complet et passionnant pour les amateurs de football américain.

GRAPHISME 80
SONORITE 70
INTERET 85



SOCCER

Nintendo	SYSTEME	Sega	
Nintendo	EDITEUR	Sega	
1/2	JOUEURS	1/2	

Soccer est un jeu de football qui offre une expérience de jeu intense et réaliste. Vous pouvez choisir parmi plusieurs équipes nationales et participer à des matchs amicaux ou à des tournois. Le gameplay est fluide et les contrôles sont précis, permettant aux joueurs de réaliser des passes, des tirs et des dribbles avec facilité. Les graphismes sont colorés et détaillés, et les animations des joueurs sont très réalistes. Le jeu propose également des options de personnalisation, comme la possibilité de modifier la tactique de l'équipe ou de changer les maillots. Soccer est un jeu de football solide et amusant, qui plaira aux fans du sport.

GRAPHISME 84
SONORITE 70
INTERET 90

CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Amiga	SYSTEME	Amiga / ST	
Bethesda Soft	EDITEUR	Activision	
1/2	JOUEURS	1/2	

Le football américain est un sport méconnu en France qui commence toutefois à se connaître un certain développement. Les compagnies de softs U.S. ont toujours produit des jeux ou des simulations respectant à leur point national. A part quelques initiés personne n'y comprenait rien mais cela marchait bien aux U.S. ACTIVISION nous propose cette fois-ci une simulation qui réjouira les non-connaisseurs. Pour le premier les joueurs sont représentés en gros plan et très colorés. Leur animation est très réaliste et on entend sur le terrain. Vous devez parcourir 10 YARDS en 4 tentatives pour progresser et arriver jusqu'au TOUCHDOWN ou essai. Vous avez comme dans toute simulation de foot américain des choix de stratégie à effectuer pour les offensives ou la défense. Une fois ces options maîtrisées, le jeu est très jouable et possède une durée de vie quasi illimitée. C'est le meilleur football américain à ce jour et un des plus simples d'utilisation.

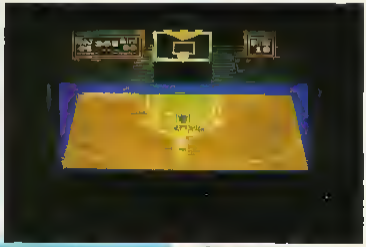
GRAPHISME 83
SONORITE 55
INTERET 85

GREAT SOCCER

Nintendo	SYSTEME	Sega	
Nintendo	EDITEUR	Sega	
1/2	JOUEURS	1/2	

Les amateurs de football pourront enfin se mettre sous la dent un nouveau logiciel qui se rapporte à leur sport favori. Il va sans dire que GREAT SOCCER est un bon jeu. Malheureusement, il ne fait pas preuve d'originalité. Il s'agit d'une simulation de football classique, sans plus. Le gameplay est bon, mais il n'est pas exceptionnel. Les graphismes sont corrects, mais ils ne sont pas à la hauteur de ce que l'on peut attendre d'une console 16 bits. Les animations des joueurs sont fluides, mais elles manquent de variété. Les bruitages sont quelconques et la musique est inexistante. Bref, GREAT SOCCER est un jeu de football moyen, qui ne se démarque pas de la concurrence. Il est destiné aux fans de football qui ne sont pas trop exigeants.

GRAPHISME 60
SONORITE 50
INTERET 50



TWO ON TWO

Amiga / ST Activision 1/2

SYSTEME EDITEUR JOUEURS

Amiga Electronic Arts 1/2

Voici un nouveau jeu de basket édité par Activision. Dans un stade archi comble vous affrontez l'ordinateur ou un ami.

Les matchs se déroulent à deux contre deux sur le terrain entier. Deux options vous sont proposées dès le départ : 1 OU 2 JOUEURS.

Dans le premier cas vous êtes opposé à la paire commandée par l'ordinateur. Mais vous ne dirigez qu'un seul joueur : celui de votre paire. L'autre est géré par la machine. Avec l'option 2 joueurs, il vous est possible de vous associer à un copain afin de défier l'ordinateur.

Il existe aussi une option un joueur contre un autre joueur. Dans tous les cas, l'ordinateur dirige au moins un basketteur. Deux niveaux de difficulté sont proposés. Comme vous le constatez, les variantes sont très nombreuses dans ce jeu. Il n'y a aucun reproche à formuler de ce point de vue. Les bruitages sont réalistes et parfaitement adéquats.

La version amiga de ce coté là possède un léger avantage sur la version ST. Les graphismes sont très détaillés de même que les animations. Le stade et la foule sont superbes. On aperçoit même les coachs se levant de leur chaise. Tous les coups du basket (ou presque) sont possibles.

C'est le meilleur basket à cette date. A ne manquer sous aucun prétexte.

83am 83st GRAPHISME
83am 75st SONORITE
88am 88st INTERET

ONE ON ONE

L'e basket est un thème qui a toujours inspiré les créateurs de softs.

One on one : voici deux ans révolutionna les traditionnels log ciels traitant de ce sport en proposant un jeu à un contre un sur un seul panneau. La version pour les 8 bits connut un énorme succès. On peut donc se montrer déçu par la version amiga qui n'exploite pas, loin s'en faut, les capacités graphiques de la machine. En revanche les sons digitalisés ajoutent au jeu un réalisme saisissant. On se croirait au stade avec le speaker et les heurts de la foule. Le jeu est très intéressant, je dirais même passionnant tant l'action est prenante. Mais il manque quelque chose pour en faire un hit. Peut-être un peu plus de variété dans les mouvements des joueurs ? Ou bien une meilleure réalisation graphique ? Je ne sais pas trop. Toujours est-il que ce jeu ne m'a pas emballé outre mesure. Il est bien réalisé, mais il manque ce petit plus qui fait la différence entre un bon jeu et un hit.

GRAPHISME 55am
SONORITE 84am
INTERET 83am

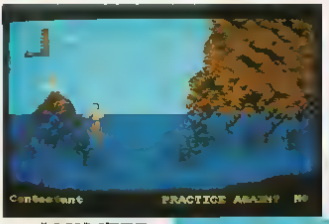
SYSTEME Nintendo
EDITEUR Nintendo
JOUEURS 1/2

VOLLEY BALL

Simulation de Volley-Ball à six joueurs vue de côté. Il existe plusieurs modes de jeu : Volley masculin ou féminin, tournoi ou entraînement. On peut matcher contre seul ou à trois joueurs. Il est aussi possible de faire des passes avant et arrière dans toutes les directions.

Il est tout simplement étonnant par ce jeu. Il est à mon avis le meilleur sport d'équipe qui m'ait été donné de rencontrer sur une console. Même si il demande une période d'adaptation, ce logiciel est simple à manipuler. L'action est très réaliste, très prenante et le graphisme est très agréable. Les sprites sont bien animés et les décors sont très réussis. Le son est également très bon. Bref, un jeu qui ne devrait pas manquer à votre ludothèque Nintendo.

GRAPHISME 70m
SONORITE 65m
INTERET 99m



WINTER GAMES

Amiga / ST Epyx 1/2/3/4/5/6 JOUEURS

Il nous est arrivé de vous présenter des démarches du jeu informatique. Vous participez aux Jeux Olympiques d'hiver 7 épreuves sont au programme.

Le HOT DOG ou saut de bosse très Fun et surtout très acrobatique.

Le saut à ski ou vol à ski nécessite une parfaite coordination des mouvements.

Le patinage artistique. Il y a deux épreuves les figures imposées et les figures libres.

Le biathlon se déroulant dans un paysage somptueux.

Le patinage de vitesse.

Graphiquement Winter Games est certes très beau mais on peut regretter le peu d'animation qui ont été faites pour la version ST. Seul le système a subi un lifting graphique et le résultat est présent. Le jeu demeure extrêmement intéressant car il propose des épreuves très différentes les unes des autres et vous permet de vous mesurer entre amis afin d'améliorer vos records. En conclusion un grand classique des simulations sportives.

SYSTEME Amiga / ST
EDITEUR Epyx
JOUEURS 1/2/3/4/5/6

Voici enfin revivre la mélodieuse sportive opposée par Epyx World Games vous fait voyager à travers le monde. Vous participez à des épreuves dans 8 pays différents. Les épreuves sont les suivantes.

La plongeon de falaise à MEXICO très spectaculaire.

Le lancer de tronc d'arbre en ECOSSE une spécialité locale.

Le ski (slalom) se déroule en FRANCE.

La course de chameaux est apparemment au JAPON.

Le rapport de force, on se croirait à SOUTHFORK.

WORLD GAMES

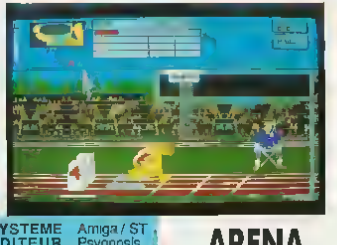
Le saut de tonneaux au patin à glace en ALLEMAGNE.

Le duel au tronc d'arbre flottant au CANADA.

Ce jeu propose des épreuves complètement originales voire inhabituelles à notre registre. Les graphismes sont beaux, variés et très détaillés. Les animations sont très amusantes. Un jeu très réussi et long où on aurait pas évité après SUMMER ET WINTER GAMES.

GRAPHISME 89 am st
SONORITE 78 am st
INTERET 89 am st

88 am st GRAPHISME
87 am st SONORITE
87am st INTERET



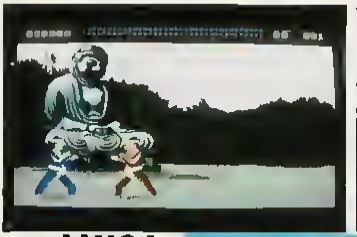
SYSTEME Amiga / ST
EDITEUR Psygnosis
JOUEURS 1/2/3/4/5/6

Sur la lune sont organisés différents six épreuves athlétiques. Il faut marcher sur les mains en longueur en hauteur et à la perche le lancer de javelot le saut du javelot. Arena est la seule simulation d'athlétisme sur ST et Amiga. Cette réalisation est très soignée elle utilise pleinement les possibilités graphiques de ces ordinateurs. Assez curieusement les jouets sont vraiment très ludiques. Il suffit que les décors soient moins froids et les sons ne sont pas non plus très stimulant. Ceci est malheureusement

ARENA

heureusement corrigé. On peut jouer en joystick et après trente secondes à s'entraîner à la maîtrise de la vitesse de rotation on est déjà bien chaud pour l'épreuve suivante. Une petite mouche située en haut de l'écran permet de mieux visualiser son saut, au son lancer et sens de l'améliorer. Par moments un intermittent personnage apparaît et se moque de vous. Cela ajoute une note humoristique à ce bon logiciel.

GRAPHISME 95 am st
SONORITE 30am st
INTERET 70 am st



AMIGA KARATE

Amiga SYSTEME ST
Paradox EDITEUR Paradox
1/2 JOUEURS 1/2

Ce jeu est la même que ST KARATE mais en version AMIGA
La société Heidrancfit a créé ses premiers logiciels sur l'ordinateur QL, le premier Micro à bas prix utilisant un microprocesseur de la série 68000. Depuis, dès qu'un nouvel ordinateur arrive employant le même processeur apparaît, Heidar s'empresse d'adapter ses vieux programmes. Certains vieillissent très mal... c'est le cas d'AMIGA KARATE. Le logiciel est fidèle à la version start, mais l'on note toutefois quelques différences. La musique de présentation est superbe, celle des combats a disparu et de tendres « KYAY ! » le remplacent. L'animation des Karatekas paraît plus réaliste, ce qui rend les combats plus difficiles.

Vous combattez un ou deux adversaires sur des tableaux représentant des paysages de l'empire du soleil levant. Tous les deux écrans vous devrez détruire une série de polaires flottant mystérieusement en l'air. Ce jeu est le premier Karaté paru sur l'Atari. Il est de ce fait un grand succès à sa sortie. Malheureusement pour Paradox (éditeur des logiciels comme International Karaté ou encore Karaté Kid II) ont supplanté par des quali tés graphiques et sonores supérieures. Dommage car les décors étaient déjà bien jolis et le scénario de bonne facture. Mais tout passe et ce qui était beau hier ne l'est plus forcément aujourd'hui. En informatique tout va si vite...

65am GRAPHISME
55am SONORITE
60am INTERET

ST KARATE

GRAPHISME 60st
SONORITE 45st
INTERET 60st

KARATE KING

Amiga / ST SYSTEME Amiga / ST
Kingsoft EDITEUR Microdeal
1/2 JOUEURS 1/2

Vous combattez sur sept tableaux différents un adversaire et des objets ressemblant à des pierres ou des pendars. (La qualité graphique du jeu ne permettant pas de plus ger davantage). Karaté KING est présenté par KING SOFT une marque de logiciels dont le but est de présenter chaque mois un grand nombre de jeux à bas prix. Mais même dans ce but, tout à fait louable, peut-on réellement se permettre d'éditer un logiciel aux graphismes négligés, aux animations nulles, aux sons inexistants et aux animations qui nous font confondre les personnages avec des ballons de baudruches ? La version AMIGA ne vaut guère mieux. A n'acheter qu'en cas d'erreur.

Ce jeu est tiré du célèbre film du même nom. Vous tenez donc le rôle de Daniel SAN un jeune américain adepte du Karaté. Accompagné de M. Miyagi, vous devez vaincre un expert des arts martiaux. Le méchant CHOZEN. Pour cela il vous faudra apprendre le secret du tambour seul capable de vous aider à survivre dans L'ULTIME COMBAT. Certainement le meilleur jeu de ce genre sur ST et AMIGA. Le scénario est varié : il faut d'abord combattre Toshio et Taro pour s'entraîner. Vous devrez ensuite apprendre à vous concentrer en tentant d'attraper une mouche avec deux baguettes chinoises. Enfin vous découvrirez le mystérieux secret du tambour. Les tableaux sont beaux, les animations rapides et réalistes. La musique est elle aussi agréable. On notera dans la version Amiga la présence d'un plus grand nombre de tableaux et de meilleurs qualités graphiques. On félicite une fois de plus Steve Bak auteur de GOLDRUNNER et JUPITER PROBE pour la qualité de son logiciel.

KARATE KID II

25am 20st GRAPHISME
15am 10st SONORITE
25am 25st INTERET

GRAPHISME 97am 85st
SONORITE 80am 80st
INTERET 80am 70st

INTER NATIONAL KARATE

ST	SYSTEME Sega
System 3	EDITEUR Sega
1/1 contre 1	JOUEURS 1/2

Combats de karaté au des tableaux représentant différentes contrées. Les intermissions vous permettront de tester votre force sur des planches de bois et votre rapidité d'exécution face à des couteaux et autres objets qui sont lancés sur vous. Lorsque International Karaté est paru en décembre dernier aucun jeu d'arcade sur aucun ordinateur n'avait montré de tels graphismes. De superbes décors de maghrébins et énormes spécimens graphiques des sons de très bonne qualité tous les ingrédients étaient présents pour nous faire présenter le plus beau jeu de l'année. Malheureusement une faiblesse dans le scénario et surtout dans la programmation du combattant dirigé par l'Atari venait ternir ce tableau extrêmement plaisant. International karaté n'en reste pas moins l'un des meilleurs logiciels d'arts martiaux sur Atari pour les combats entre amis.

95st GRAPHISME
83st SONORITE
52st INTERET

Un tas de plus vous êtes ceinture noire de Karaté. Comme toujours vous devez libérer votre petite amie japonaise après tout les scénaristes de films d'Arts Martiaux ne font pas beaucoup mieux. Cette fois ci pour en venir à vos fins vous devez détruire une armée de petits combattants ainsi que leurs 8 chefs de grande taille. De la nourriture de qualité vous permettre de reprendre vos forces de temps à autre.
Cette cartouche à un mega bit (128 kilo octets) renferme un très beau log ciel qui rappelle

BLACK BELT

ra certains côtés le célèbre jeu d'arcade « YE Ar KUNG FU » avec un beau scrolling en ligne

La prise pale orignal té du jeu réside dans les intermissions où les combats ont lieu en gros plan. Les graphismes sont variés. L'animation est rapide et demande au joueur une grande concentration. La musique une spécialité Sega reste égale à elle-même c'est à dire superbe. Un logiciel qui devrait combler les fous du Kung Fu

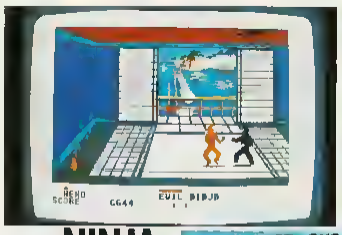
GRAPHISME 75se
SONORITE 856se
INTERET: 85se

SYSTEME	Nintendo
EDITEUR	Nintendo
JOUEURS	1/2

KUNG FU

Vous êtes Thomas un expert en KUNG FU. Votre mission est de libérer Sylvie votre charmante fiancée maintenue en captivité par le mystérieux « GANG X » à l'étage supérieur de leur repaire. Vous aurez les assauts d'une multitude d'ennemis de toutes sortes allant de toutes formes du vulgaire homme de main au chef de gang « MR X » en personne. Il vous faudra survivre à de nombreux pièges tels que les sacs de serpents, les dragons, les bourdons vénéneux. Ce logiciel est la réplique exacte du jeu d'arcade « Kung Fu Master » et reste malgré son âge l'un des meilleurs de cette catégorie. Le scrolling est propre les animations rapides et variées que demander de plus si ce n'est une musique moins répétitive

GRAPHISME 70ni
SONORITE 45ni
INTERET 80ni



NINJA MISSION

ST SYSTEME Sega
Mastertronic EDITEUR Sega
1 JOUEURS 1/2

Vous êtes un maître Ninja à l'assaut d'un temple ennemi. Les disciples de la secte vous attaquent seuls ou par petits groupes de deux à quatre personnes. Heureusement vous êtes un expert en karaté. Les couteaux étoiles et sabres trouvés lors de votre progression vous seront aussi très utiles pour parvenir à vos fins. Voici le premier logiciel ST de la société Mastertronic. Cet éditeur anglais est spécialisé dans l'édition de programmes à bas prix. Il nous présente ici un jeu pauvre en son aux graphismes quelconques et aux animations d'un réalisme douteux. Mais fidèle à ses habitudes, Mastertronic nous offre une très belle page de présentation. C'est mal l'amusement le seul raison d'acheter un tel jeu ou deux petits coups suffisent souvent à abattre l'adversaire.

L'amour de votre vie est la jeune sœur d'une bande de Punks. Ils sont nombreux et certains sont armés de couteaux de bouteilles et même de kalashnikovs radio commandées. Fort heureusement vous êtes devenu un Kung fu. Vous devez traverser la ville complètement seul pour vous révolter et encore combattre afin de délivrer celle que vous aimez. Version Sega de « Urban Champion (Nintendo) », ce jeu présente une action plus rapide et plus variée que son concurrent cité plus haut. Il démontre

MY HERO

enfin l'importance du scénario quelque soit le type de jeu. Les décors restent simples mais le logiciel n'en souffre pas. La musique superbe ajoute une note gaie et amusante à ce jeu fort plaisant.

GRAPHISME 50se
SONORITE 60se
INTERET 60se

URBAN CHAMPION

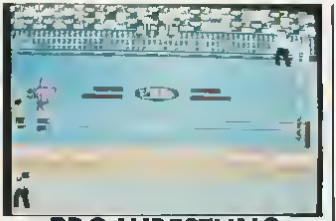
Nintendo SYSTEME ST
Nintendo EDITEUR Anco
1/2 JOUEURS 1/2

La guerre des bandes est déclarée dans votre village vous devez absolument faire « le coup de poing » avec le leader ennemi afin de le repousser vers le centre de la ville. Vous deviendrez ainsi l'élu de ces minettes toujours fières de se pavaner au bras d'un costaud. Un jeu sympathique aux graphismes simples mais dont le scénario est un peu trop répétitif pour espérer une longue durée de vie. On regrette aussi une animation trop lente et une paresseuse de coups trop rares seuls les coups de poings à la tête et au corps étant permis. Certainement le jeu le plus mièvre de la série Nintendo. A n'acheter qu'en cas de manque pour les « secrets » du joystick.

THAI BOXING

Vous rencontrez les boxeurs Thaïlandais de plus en plus forts dans six décors différents. Votre notoriété vous ouvre certes les portes de ces « sanctuaires » que sont les rings dans ce pays ? Ce logiciel est le seul de cette série à être présenté en trois dimensions. La Boxe Thaï est un sport où les coups de coudes et de genoux sont permis. Dans ce jeu seuls coups et deux esquives sont possibles mais malheureusement pas ceux cités plus haut. L'écran de jeu est original. Le haut présente le visage des boxeurs au cours du combat, inutile de préciser dans quel état se trouve le perdant. Le bas est consacré au combat. Le combat. Voici le point noir de ce logiciel. Le dessin des protagonistes trop petits rend l'action totalement incompréhensible. Il est impossible de savoir qui donne les coups et qui les reçoit. Fort heureusement les décors sont très bien réussis une bien maigre consolation.

GRAPHISME 65st
SONORITE 20st
INTERET 40st



PRO-WRESTLING NINTENDO

Bienvenue sur le ring de Nintendo où vous allez combattre pour le titre de VWA (Video Wrestling Association). Six catcheurs vous sont proposés avec leurs mensurations et leurs prises favorites (celles-ci sont très variées et vont de la clé au bras à la morsure piranha). Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou à 2. Le répertoire de prises est assez exceptionnel par rapport aux vues par ailleurs.

76ni GRAPHISME
79ni SONORITE
79ni INTERET

Nintendo	SYSTEME	ST
Nintendo	EDITEUR	Epyx
1/2	JOUEURS	1/2

Les sonnels sont peu nombreux mais variés. Les balles coulissantes sur la corde supérieure sur votre adversaire, le commettre hors du ring, etc. Pour vaincre deux possibilités : Marquer votre point ou épuiser les épaules à terre pendant 3 ou le projeter hors du ring en empêchant de remonter durant 20. Il est difficile de gagner contre l'ordinateur tant qu'on ne possède pas les mouvements à fond. Par contre à 2 ce jeu a vécu très amusant dès les premières confrontations.

CHAMPIONSHIP WRESTLING

Epyx l'spécialiste des simulations sportives nous offre le premier jeu de catch pour ST. Avec ce jeu ils font encore une fois honneur à leur réputation. Vous devez conquérir le titre de lutte la ceinture de champion du monde 8 adversaires ou plutôt affreux jojos sont au menu. Cela promet une belle rigolade. Chaque adversaire possède des points faibles et forts sur des coups spéciaux parfois des coups très mal placés (? !?). Avant le début de chaque combat il y a une présentation des combattants. On a droit à un magnifique plan sur les catcheurs choisis. Ces voyages sont

Les combats sont marquants. Une même cauchemardesque. Toutes les prises sont présentes mais pour vous démolir. Tous les coups du catch sont représentés. Il y a 25 coups possibles ce qui est largement suffisant pour un jeu de catch. Les animations sont très détaillées et d'un réalisme sans reproche. Epyx a une nouvelle fois montré la voie sur le ST. Bravo pour ce jeu qui tient sur l'estoc sans aucun doute des séquelles aux jojos.

Les bruitages sont moyens mais cela n'a pas grande importance car les mouvements sont réalistes.

On en redemande

GRAPHISME 90st
SONORITE 69st
INTERET 86st

PRO-WRESTLING SEGA

Quelle équipe allez vous choisir pour vous représenter au prochain match de catch ? Les Combattants Feus Orient Express les Lutteurs Masqués ou les Frères Dé molisseurs ?

Il ont tous leurs techniques personnelles et peuvent même lancer jusqu'à descendre du ring pour s'armer d'une chaise.

74se GRAPHISME
85se SONORITE
79se INTERET

Sega	SYSTEME	Sega
Sega	EDITEUR	Sega
1/2	JOUEURS	1/2

Pour gagner 1 vous faut la victoire vos preuves durant 3 minutes ou « tomber » l'adversaire par des coups répétés.

Vous commencez votre carrière au niveau national et quand vous aurez remporté 10 victoires vous passerez au niveau américain puis mondial. Bonne chance !

ROCKY

Vous êtes le célèbre boxeur Rocky. Vous devez affronter Apollo le champion du monde Lang Jones Mister T et Drago le soviétique aux poings d'acier. Vous pouvez esquiver, frapper en direct en uppercut et entraîner votre puissance et votre rapidité. De très beaux graphismes ornent ce beau logiciel qui s'apparente à un jeu de boxe et à regarder. Les mouvements sont peu nombreux et ne changements de rounds et on a pas de K.O. debout et les coups superbes. Un regret toutefois que le jeu ne soit pas sorti après ROCKY II. On aurait eu droit à huit adversaires au lieu de trois. Quoiqu'il en soit ROCKY reste un superbe jeu qui vous réservera des combats mémorables avec vos « bons copains ».

GRAPHISME 90se
SONORITE 70se
INTERET 80se

10th FRAME

ACCLESS avait fait une entrée fracassante sur le marché du ST avec LEADER BOARD. Ils récidivent cette fois ci avec une fabuleuse simulation de bowling. Le jeu débute par une superbe présentation accompagnée d'un effet sonore digitalisé remarquable. L'écran suivant nous le fait vous vous retrouvez au milieu d'une salle de bowling. Ce qui frappe dans ce logiciel c'est l'étonnante qualité des bruitages. Ces derniers rendent la simulation hyper réaliste. On s'y croirait. Tous les effets sonores sont extraordinaires. On entend le bruit de la boule qui roule sur le parquet, le son des quilles renversées a qui que les acclamations de la foule. Tout y est. L'animation du joueur qui lance la boule est irréprochable et a l'impression de regarder un reportage T. V. Les graphismes sont jolis et les options sont multiples. Vous pouvez jouer à plusieurs et ensuite comparer vos scores. Vous pouvez à l'aide de la souris contrôler la force l'effet et le point de chute de votre lancer. On retrouve d'ailleurs le même système de contrôle du joueur que dans LEADER BOARD.
10 TH FRAME est un jeu fabuleux très simple d'utilisation pour les non initiés et tellement captivant. C'est un MUST

89st GRAPHISME
92st SONORITE
93st INTERET

ST SYSTEME ST
Access EDITEUR Shelbourne Soft
1/2 JOUEURS 1/2

Jeu de shuffle board ou curling de table paramétrable en trois dimentions. Vérité bien la magie de l'informatique qui permet au monde de faire connaissance avec un jeu pratiqué depuis le quinzième siècle en Angleterre. Oublié depuis de le royaume Vient ce jeu reste très joué au Canada (15 000 tables) et surtout aux Etats Unis ou 200 000 tables sont recensées. Des tables qui n'arrivaient certainement jamais en France mais pour les possesseurs de ST plus de problème. Ils ont eux aussi la possibilité de s'adonner aux joies du SHUFFLE BOARD. Ce logiciel en est une parfaite simulation. Au bout d'une table en bois sur laquelle sont repérées des lignes de points ou une table vous faites glisser quatre palets. Votre but est de marquer un maximum de points et d'éviter les zones hors jeu. Les graphismes sont excellents. Les options possibles permettent de choisir entre 5 jeux différents, à l'ordinateur ou tout seul. Vous pouvez choisir une table et des palets plus ou moins glissants etc. Un jeu superbe avec une documentation complète.

SHUFFLE BOARD

GRAPHISME 85st
INTERET 85st

ABONNEZ VOUS
à
GENERATION 4

Le seul magazine à couvrir l'AMIGA en France

Le seul magazine à analyser chaque mois **TOUS LES JEUX** de l'Atari ST et de l'AMIGA

Le seul magazine qui va vous apprendre à créer vous même un jeu video sur les nouvelles machines

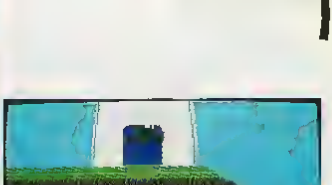
GENERATION 4 11 numéros par an 250 francs
Pour vous abonner, envoyez un chèque bancaire ou postal à l'ordre de Pressimage à l'adresse suivante: PRESSIMAGE 210, rue du faubourg Saint-Martin 75010 PARIS
N'oubliez pas de mentionner l'adresse à laquelle vous souhaitez recevoir le magazine

ZAPPER ET LIGHT PHASER

Apres le Vieux Master de Mattel le module TURBO (volant + accélérateur) et le Super Controleur (gant de boxe) Coleco nous encore les fusils Vectrex vers le ZAPPER (NINTENDO) et LE LIGHT PHASER (SEGA), ces armes redoutables inventées par les constructeurs de consoles japonais afin d'augmenter leurs jeux. Les fabricants d'ordinateurs vendent des périphériques on comprend bien que SEGA et NINTENDO n'allaient pas nous vendre des armes tuantes avec leurs jeux. Voilà le Japon à qui en a intenté la construction d'armes en 1945 en train d'armer le monde de millions de ZAPPER (On va finir par faire imploser nos moniteurs avec tout ça). En fait pas de panique, ces armes ne sont tout à fait inoffensives si ce n'est pour votre travail vous devrez vous armer d'un peu de patience avant de vous habituer à viser avec votre ZAPPER ou votre LIGHT PHASER. Analysons les différences, l'intérêt de leurs couleurs assorties à leurs machines, les deux armes se ressemblent étrangement. Le design du SEGA semble peut être plus moderne et plus effilé. Les formes moins rabbles du pistolet NINTENDO donnent la possibilité d'une prise parfaitement dans l'axe même fatiguante que celle de son concurrent. En appuyant sur la gachette on s'aperçoit que le ZAPPER est muni d'une double pointe mécanique qui permet de sentir parfaitement le moment du tir alors que celle du LIGHT PHASER est plus sensible ; ceci peut être assez désagreable en cours de jeu et occasionner des tirs involontaires. Les impacts à l'écran n'apparaissent que dans la version SEGA. Il existe à peu près le même nombre de jeux sur les deux consoles, 4 pour le ZAPPER et 3 pour le LIGHT PHASER.

MARKSMAN SHOOTING/ TRAP SHOOTING/ SAFARI HUNT

Cette cartouche comprend trois logiciels de tir. Dans le premier vous êtes à l'entrainement dans un stand de tir du F.B.I. Six cibles de formes humaines apparaissent et se déplacent de façon aléatoire. Le second vous mène dans une fosse de BALL TRAP. Le jeu débute avec un canon à axe et les pigeons des décors changent tous les cinq tableaux. Les canons sont alors au nombre de trois. Le dernier est une simulation de Safari. Vos cibles sont les dangereux animaux de la jungle chers au cœur de TARZAN d'existe trois décors différents. Dans les trois cas vous devez en atteindre le score de qualification. Ce score est en pourcentage pour les deux premiers jeux. Dans le troisième vous avez un nombre limité de balles. Trois très bons jeux, mais qui nécessitent tous les mêmes qualités : rapidité et précision. Bien voir, pour vite et juste : telle est la recette pour emmener votre score. Les graphismes et les sons frappent par leur qualité et leur réalisme. J'ai même surpris ma femme qui entre parenthèses déteste tout ce qui touche à l'informatique lorsqu'elle a vu mes pigeonnant les animaux de Safari Hunt... Mais chut ! Ne le répétez pas. Essayez vous verrez ce peut marcher chez vous.



Sega	SYSTEME	Nintendo
Sega	EDITEUR	Nintendo
1	JOUEURS	1/2

GUMSHOE

Gumshoe se joue avec le pistolet. Mr STEVENSON dirige notre détective de chaque tableau (4 au total), en respectant le limite de temps. Vous dirigez votre héros en lui tirant dessus ce qui lui permet de sauter sur les étages supérieurs. Le but est de délivrer votre fille retenue prisonnière. Pour cela il vous faut récupérer un objet dans chaque fin de tableau. Méfiez vous des voitures, des bouteilles des requins. Les graphismes sont drôles et sympathiques. Le message est encourageant et accompagne le jeu à merveille. Le principal apporte un intérêt supplémentaire à cette réalisation agréable adresse. GUMSHOE est le ciel très divertissant qui plaira à coup sûr aux jeunes mais aussi aux joueurs confirmés.

85% GRAPHISME
80% SONORITE
90% INTERET

GRAPHISME 82%
SONORITE 80%
INTERET 80%

DUCK HUNT

Nintendo SYSTEME Nintendo
Nintendo EDITEUR Nintendo
1 JOUEURS 1/2

Encore une cartouche regroupant trois logiciels dans lesquels il est inutile de réfléchir. On tire sur tout ce qui bouge. Le but paraît simpliste et un peu répétitif mais les scénarios sont beaucoup d'humour. Si par malheur vous ratez un canard, votre tir très chien se permet de vous rire au visage. Ce qui est vous le comprendrez très désobligeant pour le fier chasseur que vous êtes. Le jeu de BALL TRAP est tout à fait classique. Les cibles sont lancées par deux sièges rapidement et disparaissent rapidement au bout d'une trentaine d'essais. Cette séquence sont ainsi durement mises à l'épreuve.

Cette cartouche comprend trois jeux de tir au pistolet. Les deux premiers vous opposent à six cibles. Trois d'entre elles représentent des gangsters à abattre. Les autres sont de gentils citoyens : une douce jeune fille, un vieux professeur et un gendarme très sourdant. Les cibles se présentent par trois dans le premier jeu, et de façon aléatoire dans le second. Dans les deux cas vous devez détruire tous les gangsters et éviter les assainat des innocents. ATTENTION, vous n'avez le droit qu'à dix erreurs. Le troisième jeu est différent. Vous avez sur des blottes de conserve, en plein vol

8 1ni GRAPHISME
72ni SONORITE
60ni INTERET

HOGAN'S ALLEY

afin de les dégager vers des cibles. Le jeu se termine quand dix balles sont tirées à l'extérieur des cibles. Ce logiciel très agréable permet de tester votre précision au révolver, mais aussi votre rapidité de dir et vos réflexes visuels. La musique est presque inexistante, les sons restent convenables. Les graphismes sont simples, mais ne nuisent en rien à ces jeux qui feront l'unanimité dans votre entourage.

GRAPHISME 75ni
SONORITE 60ni
INTERET 90ni

SHOOTING GALLERY

Sega SYSTEME Nintendo
Sega EDITEUR Nintendo
1 JOUEURS 1

Vous êtes dans un stand de tir de fête foraine « new look ». Face à vous une multitude de cibles se déplacent. Vous devez en détruire le maximum afin de vous qualifier pour le tableau suivant. Ce jeu est tout simplement superbe. Les graphismes sont très réussis, du plus petit canard au dernier des ballons en passant par les explosions et les fusées, tout est parfaitement réalisé. Les musiques et les sons approchent une fois de plus la perfection. Le jeu commence par deux tableaux d'oiseaux qui volent, s'envolent, accelerent, ralentissent. La moindre d'attraction est fatale. Ce sont les ballons de baudruche qui en vont ensuite, puis les dirigeables, puis les boules dans des tuyauteries et enfin les vaisseaux spatiaux. Tout va très vite et même très très vite. L'intérêt de ce jeu vient justement du fait qu'il demande à la fois des qualités de réflexe, de précision et de concentration. Si vous aimez le tir, achetez le sans attendre.

Armé de votre Colt, vous voici confronté aux plus grands bandits du Far West. Tirez vite et bien et vous empocherez la prime.
Tout d'abord vous devez affronter Joe le Tueur. Dès qu'il clignera de l'œil et dit « FIRE », TIREZ ! Mais attention pas trop tôt, respectez les règles du duel, on trop tard (évidemment !).
Une fois vaincu ce redoutable adversaire, votre réputation dépassera les frontières et vos ennemis se présenteront à deux pour vous faire face. Commencez par tuer le plus rapide, si vous voulez rester en vie.

WILD GUNMAN

Alors les autorités feront appel à vous pour mettre hors d'état de nuire le fameux gang qui pille la région. Il vous faudra abattre les dix bandits qui apparaissent alternativement aux fenêtres d'un saloon. Un jeu qui testera vos réflexes et enchantera les plus jeunes. Le pistolet est agréable à manier. Les scènes sont pittoresques et vos victimes perdent souvent chapeaux et pantalons.

GRAPHISME 82ni
SONORITE 74ni
INTERET 63ni

GOLF

Réservé autrefois à quelques privilégiés ce sport s'est aujourd'hui démocratisé et pour notre plus grand plaisir envahit maintenant nos micros et consoles préférés.

Principales caractéristiques :

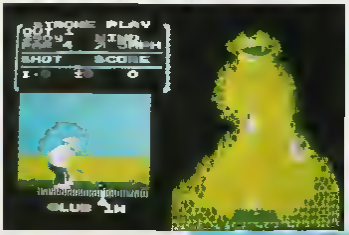
Le parcours de 18 trous (le total le plus) qui apparaissent schématisés sur l'écran et où il est précisé la distance à parcourir pour chaque trou et le PAR (nombre de coups moyens pour réussir).

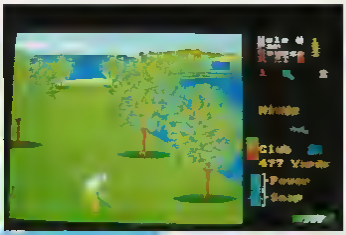
Le choix entre plusieurs clubs : le driver et les bois (qui portent très loin) les fers le patch wedge (pour les tirs rapprochés) et enfin le putter (utilisé sur le green final).

-Le possibilité de régler son swing (frapper la balle plus ou moins fort) de donner le tir et de donner de l'effet.

L'affichage du score après chaque trou indiquant le nombre total de coups joués et la différence par rapport au PAR.

-Le vent, sa direction et parfois sa force, ainsi que la pente du terrain entrent en ligne de compte en fonction du niveau de jeu choisi.





GOLF NINTENDO

61% GRAPHISME
30% SONORITE
76% INTERET

Nintendo SYSTEME Amiga / ST
Nintendo EDITEUR Access
V2 JOUEURS 1/2/3/4

Fidèle à sa tradition, Nintendo a choisi la simplicité. Un seul parcours de 18 trous est proposé. L'écran est divisé en deux : à gauche un afficheur gérant l'animation est bien réalisé et à droite une vue aérienne du trou, assez schématique.

Ce golf est agréable à jouer, on regrette toutefois que la distance restant à parcourir ne soit pas indiquée après chaque tir, ce qui rend assez difficile le choix du club et le dosage de la force pour le coup suivant.

Pour les plus exigeants, il est prévu quatre parcours de 18 trous, trois niveaux de difficulté (novice, amateur, professionnel). On peut s'entraîner avant de commencer une partie.

Sur l'écran principal, apparaissent notre golfeur (très bien dessiné) et le paysage dans lequel il évolue. Le graphisme en 3D est varié (pelouses, arbres, montagnes, immeubles, lacs, etc.).

Après chaque coup, on se retrouve là où la balle est tombée et le paysage est modifié en conséquence.

Une bande à droite de l'écran contient les données techniques (n° du trou, PAR, nombre de coups joués, force et direction du vent, club choisi, distance qui reste à parcourir) ainsi qu'une jauge pour doser la force et l'effet du tir (un peu petite à mon goût pour permettre un réglage très « pointu »).

LEADER BOARD

La version Amiga offre en plus une vue schématique du trou avec échelle des distances.

Les principes de base de ce jeu sont vite assimilés. L'animation est bonne et la succession des scènes compte tenu de leur richesse graphique est assez rapide.

GRAPHISME 85% 85%
SONORITE 72% 72%
INTERET 83% 80%

MEAN 18

Amiga / ST
Accolade
1/2/3/4

SYSTEME ST
EDITEUR Anco
JOUEURS 1/2

Réalisé dans le même esprit que Leader board avec graphisme plein écran en 3D (peut être un peu moins détaillé que celui de Leader Board mais on a l'impression d'être vraiment sur les lieux) Mean 18 propose à peu près les mêmes options techniques avec à mon avis quelques améliorations notables.

La jauge de réglage de la puissance et de l'effet est plus grande ce qui permet une meilleure précision.

Le golfeur peut pivoter sur lui même à 360° et le paysage suit (Une performance !)

A tout moment on peut quitter le jeu et sauvegarder la position sur disquette. On reprendra ainsi la partie là où on l'avait laissée. De même à la fin les high scores sont enregistrés.

Une possibilité « architecture » permet de reconstruire son propre parcours.

Encore une excellente simulation de golf très complète. La version Atari perd un peu de son intérêt en raison des temps morts lors des changements de scènes et des bruitages médiocres.

88am 82st GRAPHISME
95am 37st SONORITE
91am 80st INTERET

TEE-UP

SYSTEME ST
EDITEUR Anco
JOUEURS 1/2

offre en dehors des possibilités de base plusieurs options intéressantes entraînement choix du trou de départ sauvegarde sur disquette d'une partie en cours création de parcours. Malgré tout ce jeu n'arrive pas à la cheville de ses principaux concurrents dont les défauts majeurs étant le manque de réalisme un graphisme primaire (vue aérienne du trou) et des bruitages médiocres.

GRAPHISME 38st
SONORITE 48st
INTERET 43st

CHAMPIONSHIP GOLF

SYSTEME Amiga
EDITEUR Gamestar
JOUEURS 1/2/3/4

CHAMPIONSHIP GOLF Puisqu'un jeu de sport c'est une véritable simulation de golf.

La plupart des commandes se font à partir du clavier. Après avoir choisi le club et effectué le réglage de son angle d'attaque sur la balle et de la position des pieds on en arrive à la frappe. C'est là que le logiciel se distingue de ses concurrents : une pression sur espace lance le mouvement du poignet et rate ton du corps. Celles ci sont fonction du « timing » avec lequel on presse 3 touches du clavier. Une période d'adaptation est nécessaire (heureusement une frappe « débutant » a été prévue).

Ce golf ne nous propose qu'un seul parcours dont on peut avoir une vue totale ou partielle (isométrique ou en 3D) sous différents angles. Les graphismes sont magnifiques le golfeur parfaitement dessiné on s'y croirait !

Il s'agit d'un logiciel sérieux ceux qui prendront la peine de s'y attarder ne le regretteront pas.

95am GRAPHISME
65am SONORITE
91am INTERET

MICRO LEAGUE BASE BALL

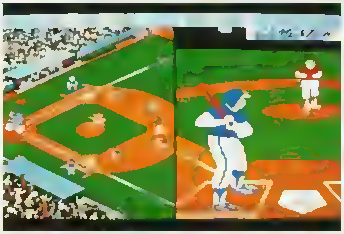
BASEB

Ce sport est l un des plus populaires aux Etats Unis Il est en pleine expension en Europe, mais encore peu implenté en France Pour vous aider à faire sa connaissance je vais vous en rappeler les règles essentielles Le terrain : il se compose d un triangle dans lequel sont disposées quatre bases numérotées de 1 à 4. Le batteur se trouve sur la base n°1

Le lanceur de l équipe adverse, placé au centre des quatre bases, lance une balle en cuir vers la zone du batteur. Celui ci doit renvoyer la balle le plus loin possible afin

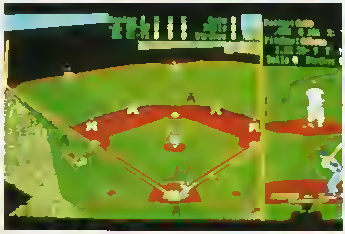
MICRO LEAGUE BASEBALL

Edité par Micolague Association Ce Logiciel laisse peu de place aux graphismes un seul écran en fait Tous les textes sont en anglais La majorité des interventions se faisant au clavier ce jeu devient totalement inaccessible aux joueurs non anglicistes et à ceux qui ne connaissent rien à ce sport.



CHAMPIONSHIP BASEBALL

HARD BALL



EARL WEAVER BASEBALL

NOM	MICRO LEAGUE BASEBALL	CHAMPIONSHIP BASEBALL
SYSTEME	ATARI ST	ATARI ST AMIGA
GRAPHISME	50st	55 am st
SON	20st	45 am st
INTERET	40st	75 am st

:BALL

d'avoir le temps de faire le tour des quatres bases et ainsi de marquer un point. Le batteur est éliminé si la balle arrive avant lui sur l'une des Base ou s'il tape 3 fois sa frappe. Lorsqu'il a quitté la base 1, un autre batteur de son équipe entre en jeu et doit battre à son tour. L'équipe défendant les bases est composée de neuf joueurs bien sur comprit. Tous les trois batteurs, les équipes offensives et défensives inversent leurs positions. Le match se joue en dix rounds. Quatre logiciels de Base Ball sont testés ici, sur ATARI et AMIGA. Ils nous viennent tous des U.S.A.

CHAMPIONSHIP BASEBALL

Edité par Activision. Voici une simulation proche des sports d'arcades. On dispose de deux niveaux de jeu et de trois équipes. Après avoir sélectionné notre formation, on passe à l'écran de jeu. Le stade est vu de côté. Au moment du lancer, le batteur apparait de dos, sur la droite de l'écran. On peut ainsi intervenir sur les deux joueurs. Une bande d'information est placée en haut, toutes les informations nécessaires s'y trouvent. Un mode entrainement permet de travailler les différents coups comme le lancer, les passes, les courses, la frappe. Toutes les manipulations se font au joystick. Il est donc presque inutile de parler anglais. Ce logiciel représente ainsi la simulation la plus accessible aux débutants.

HARD BALL

Présenté par ACCOLADE. Ce jeu nous avait déjà conquis par ses graphismes sur le C 64, mais la version ST est encore bien plus belle. Le jeu se passe sur quatre écrans dont trois graphiques. Ceux-ci nous montrent : le parc à gauche ou stade, la partie droite et une vue du lanceur avec le batteur de face. L'écran texte est consacré aux changements de joueurs ou de tactiques, et au score. Ce BASE BALL est très complet et assez confortable à utiliser.
Toutes les commandes se font à la souris ou au joystick. Il nécessite quand même une bonne connaissance de ce sport et de la langue anglaise. Il n'y a pas d'option « entrainement » et cet oubli manque cruellement à ce logiciel.

EARLWEAVER BASEBALL

Edité par Electronic Art. Sans conteste le meilleur et le plus complet des logiciels de Sports et d'équipe jamais réalisés. Les options sont innombrables. Il n'en manque pas une. On peut jouer au joystick ou clavier et à la souris. On peut s'entrainer et faire des matchs en version arcade ou simulation. Vingt équipes sont disponibles. Il est possible de les manager seul ou avec l'aide du grand champion EARL WEAVER. Pour jouer, seize stades sont disponibles. On peut même racheter des joueurs et créer sa propre équipe dans son propre stade. Pendant la partie, les options sont là aussi incroyables. On peut non seulement choisir sa tactique, mais demander conseil à ses coéquipiers ou à son entraineur. Il est même possible de créer ses propres arbitres. Une voix annonce le nom de chaque nouveau batteur et ses qualités. Les coups de foule sont d'un réalisme étourdissant. A tout instant, il est possible de revoir action au ralenti ou à vitesse réelle. SUPERBE, chacun peut choisir les options correspondant à son niveau et ainsi profiter au maximum de cette OEUVRE.

	HARDBALL	EARL WEAVE BASEBALL
	ATARI ST AMIGA	AMIGA
	90 am st	90am
	60 am st	98am
	80 am st	95am

INDISPENSABLE !

GENERATION 4
Le magazine des nouvelles machines

LE NUMERO 2

TOUS LES JEUX DU MOIS SUR AMIGA / ATARI ST / NINTENDO / SEGA

UNE REVUE DES 50 PLUS GROS EDITEURS DE LOGICIELS:
Que vous preparent-ils pour la fin de l'année ?

DOSSIER SPECIAL
GRAPHISME SUR AMIGA

LES INITIATIONS:
3D en assembleur 68000
Les bases du Pascal
Faire une gestion de fichiers en Basic GFA

LOGICIELS DOMAINE PUBLIC
Une bibliotheque complete sur ST et Amiga

ST MAGAZINE
L'officiel des Atari ST

LE NUMERO 13

DOSSIER SPECIAL
Tous les langages de l'Atari

EXCLUSIF !
Les 100 prochains jeux du ST

SALON
Le Sicob, Un Atari Show ?

TOUT SUR:
1 st Word plus

UNE REVOLUTION
Le premier interpreteur C

INITIATION
La micro-édition

L'ORDINATEUR AU TRAVAIL

ENTREPÔT
Attention ! Mesdames et Messieurs, vous avez sous les yeux, un ordinateur au travail. Que ceux qui ne supportent pas la vue de l'Effort détournent le regard. Les autres pourront constater qu'un ordinateur ne chôme pas. Dois-je vous dire que la place de contremaître (l'utilisateur) est des plus douillettes !

AMIGA 2000. OUI, C'EST UN PC NON, CE N'EST PAS QU'UN PC

SICAM AUTOMNE
STAND Y BC 1288/1285

L'AMIGA 2000 vous ouvre de nouveaux horizons: il possède les fonctions, les caractéristiques d'un PC tout en gardant les qualités exceptionnelles de l'AMIGA.

C'est tout l'environnement MS/DOS que vous continuerez d'utiliser en protégeant votre investissement PC (logiciels périphériques formation) tout en développant de nouvelles applications (cartes d'extension AMIGA, PC XT)

C'est l'ouverture sur le monde AMIGA DOS:

- Une unité centrale puissante (*Motorola 68000*)
- Une interface utilisateur soignée (souris, icônes, menus déroulants et multifenêtrage)
- De hautes qualités graphiques (4096 couleurs) et sonores (synthétiseurs intégré) débouchant sur des applications Vidéo, PAO, etc...
- Des possibilités de calcul permettant des applications scientifiques.

C'est deux ordinateurs en un:

- Il permet l'échange de données et le transfert de fichiers d'un logiciel PC à un logiciel AMIGA et inversement
- Vrai multitâche: il sait dérouler simultanément un travail sous *MS/DOS* et sous AMIGA DOS

Alors, super PC ou super AMIGA?
Un vrai phénomène, un tout en **l'AMIGA 2000!**

LE PHÉNOMÈNE!

Commodore

UNE TECHNOLOGIE POUR LES PROFESSIONNELS

CONSOLE OU ORDINATEUR ?

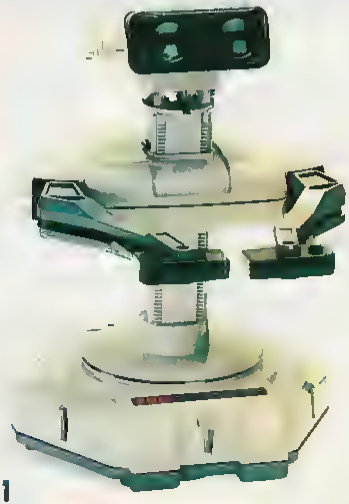
Si le jeu constitue bien évidemment l'activité principale des utilisateurs de consoles, il en est de même, ce qui est plus surprenant, des utilisateurs de micros. Alors, dans ce cas, pourquoi acheter un micro-ordinateur ?
Les arguments ne manquent, ni dans un sens, ni dans un autre, et c'est l'objet de ce dossier.

QU'EST CE QU'UNE CONSOLE ?

Le cœur d'une console de jeu est assez semblable à celui d'un micro-ordinateur. Un processeur puissant analyse les données d'un programme qui affiche des images, anime des objets et reçoit des instructions par le biais des manettes de jeux.

La console se branche donc sur le téléviseur qui va afficher les images des différents jeux qui sont en général disponibles sur des cartouches. Vous voulez changer de jeu, vous changez de cartouche, ce n'est pas plus compliqué que cela.

Des accessoires viennent de temps à autre enrichir les possibilités. NINTENDO et SEGA ont chacun un pistolet qui leur permettent de proposer un nouveau concept dans le jeu de tir. NINTENDO a mis au point également un robot qui est le point de départ d'une série de jeux spé-



vent pédagogiques. La société japonaise BANDAI propose également un tapis qui permet de faire de la gymnastique en suivant par sa propre course ses propres sauts un personnage à l'écran. Ce tapis se connecte à la Nintendo mais ne sera sans doute pas disponible cette année. Au Japon toujours : il est possible sur cette même console de dessiner un pull over ou une échappe et ensuite de connecter une machine à tricoter qui exécutera le travail que vous avez créé.

Mais là on commence à se rapprocher de ce qui fait la force d'un ordinateur : ses innombrables possibilités de connection au monde extérieur, qui induisent la question qui nous brûle les lèvres et qui est la suivante :

QU'EST CE QU'UN MICRO-ORDINATEUR ?

Pour donner des instructions à la machine : on ne dispose que de manettes de jeux sur une console. Pour visualiser l'exécution du programme : on ne dispose que du téléviseur.

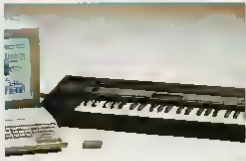
Sur un micro ordinateur les applications sont multiples parce que les périphériques susceptibles d'y être connectés sont visiblement nombreux (voir le dessin page suivante).

Pour entrer les informations que l'on désire voir traiter par l'ordinateur : un des éléments essentiels est le clavier qui permet de rentrer toutes sortes d'informations à base de texte. La souris ou la tablette graphique permettent d'entrer du dessin. Une caméra vidéo peut entrer de l'image et un micro du son. Un clavier musical permet d'entrer des notes.

Bien sur manettes souris et track-ball permettent comme sur les consoles d'entrer des informations de direction et de déclenchement.

Une autre caractéristique du micro ordinateur est la possibilité de sauvegarder vos propres informations. Que ce soit pour inscrire votre nom dans les meilleurs scores d'un jeu d'arcade ou pour emmagasiner des textes des fiches des dessins. Pour ce faire le micro ordinateur est le connection d'un lecteur de cassette et de plus en plus d'un lecteur de disquette ou d'un disque dur.

A noter qu'au Japon un lecteur de disque est disponible pour la console NINTENDO.



Enfin l'ordinateur n'est pas limité pour sortir les informations à un écran vidéo.

On peut lui connecter des imprimantes, il peut commander un clavier musical MIDI ou un vidéo-disque. Il peut envoyer les informations par téléphone ou être interactif avec toutes sortes d'environnement (d'un train électrique à une centrale de sécurité). Tous ces périphériques multiplient les activités possibles sur micro mais cela est au détriment de la facilité d'emploi et de mise en œuvre et pour des budgets qui sont, bien sur, considérablement plus lourds.

LE TEMPLE DE L'ATARI ST

3, RUE PERRAULT
75001 PARIS
TEL 40200120

METRO LOUVRE
LUN-SAM 9H/20H
PARKING

JEUX

221 BAKER STREET	229	METROPOLIS	269
AIRBALL	229	MISSION ELEVATOR	219
ALTAIR	259	MOVIELAND MAGIC	209
ALTERNATE REALITY	259	NEB	245
ARKANOID	139	PAWN	299
ARTIC FOX	299	PHANTAZIE	249
BALANCE OF POWER	329	PHANTAZIE 2	249
BARBARIAN	219	PHANTAZIE 3	299
BASEBALL	249	PROHIBITION	229
BASKETBALL	159	ROAD RUNNER	219
BOB WINNER	229	ROAD WAR 2070	249
BOULDER DASH	219	SCENARE DISK N 11	219
CHESS PLAYER	219	SCENARY DISK N 2	215
CHESSMASTER 2000	259	SDI	329
CHIFFRES ET LETTRES	286	SENTINEL	269
COLONIAL CONQUEST	349	SHADOW42	249
CRAFTON ET XONK	259	SILENT SERVICE	238
CRISTAL CASTLE	169	SKYFOX	229
FLIGHT SIMULATOR 2 (menu.hr)	399	SPACE QUEST	320
FOOTBALL	299	ST WARS	249
GAUNTLET	219	STAR FLEET 1	299
GOLDEN PATH	189	STAR RAIDERS	299
GOLDRUNNER	219	STARGLIDER	299
GUILD OF THIEVES	329	STRIKE FORCE HARRIER	219
HARDBALL	299	SUNDOG	249
JUPITER PROBE	199	SUPER CYCLE	219
KARATE KID 2	199	SUPER HUEY	169
KING ARTHUR	339	SUPER SPRINTER	219
KING QUEST 2	289	TAI PAN	189
KING QUEST 3	349	TASS TIMS IN TOWNTOWN	249
LEADER BOARD	239	TENTH FRAME	199
LEADER BOARD TOURN	129	TEL	199
LITTLE COMPUTER PEOPLE	279	TOKIC YLLW	209
LEARJUET BY LARRY	299	TRACKEM	229
MACADAM BUMPER	229	TRAILBLAZER	229
MAJOR MOTION	189	ULTIMA 3	349
MARBLE MADE	239	WINTER GAMES	229
MEAN 18	269	WORLD GAMES	219
MERCENARY	199	WRESTLING	149

ADVANCED ART STUDIO	299	K COMM 2	589
ANIMIS ANIMATOR	569	K MINSTREL	299
ART DIRECTOR	499	K RESOURCE	389
ATARIPEL	169	K SWITCH	359
CAD 3D V2 (GFXWESTUDIO)	990	LATTICE C	990
DEGAS ELITE	690	MARK WILLIAMS C	1450
DEVPACK	450	MATH JOKE	229
DIGIDRUM	229	MATT 5/4	229
DIGITALISEUR 256	2950	MICRO TIME CLOCK	449
DIGITALISEUR REALTIMES	7750	PAINT WORKS	299
HABT DRAW	650	PASCAL GSS	749
KERNIGHAN	890	PC DITTO	990
KX TRACK	650	PEN P4	2490
FILM DIRECTOR	579	PROFIMAT	495
FIRST WORD PLUS	995	TURBISKRO PARTNER	1790
FONCTIONS ET COMPLEXES	220	ST EXPLAT	749
TRESPASS	970	SUPER DISKDRIVE	339
GEOMETRIE	465	SUPERBASE	980
GFA BASIC	485	TABLETTE GRAPHIQUE CRE	4430
GFA DRAFT	850		

IMPRIMANTES

ATARI SM 804	1995	EXTENSION 512K	1190
STAR NL 10	2990	DISK 3 1/2 (X 10)	140
STAR NB 24/10	4990	TAPIS SOURIS	179
STAR NB 24/15	8499	BOITE 40 DISK	149
NEC P6 COULEUR	6850	HOUSSE TRANSPORT	249
LASER KYOCHAPTRON	31990	HOUSSE MONITOR	249
LASER APPLE LASER	11490HT	HOUSSE PROTECTION	149

AMIGA

Amiga 500	4775
Amiga 500 avec Mon. Couleur	7490
Drive 3 1/2	2090
Amiga 2000	11385
Amiga 2000 avec Mon. Couleur	15290

AMIGA

Aegis Animator	1490	Digitaliseur	
Cad 3D fr	NC	Future Sound	2290
De Luxe Music CS	590	Digiview	1990
De Luxe Print 2	1050	Extension 512K(300)	1095
De Luxe Video	590	Extension 2M (2000)	3345
Digipaint	790	Genlock	NC
Instant Music	290	Interface MIDI	590
Lattice 5 1	1190	Polaroid Liquid	
Page Setter	1250	Light	34900
Pro Write	1150	Pro Midi Studio	NC
Superbase	990	Toolkit	
Textcraft	750	Graphique CRP	NC
TV Text	4290		
V12	1690		

AMIGA

Alien Fire	299	King of Quest 3	34
Balance Of Power	390	Leaderboard	269
Bactarian	235	Leaderboard tourn	135
Bard's Tale	375	Marble Madness	275
Chessmaster 2000	345	Roadwar 2000	315
Defender of the Crown	349	Sensecy Disk 7	235
Deja Vu	399	SDI	345
Fairy Tale	349	Silent Service	249
F15 Strike Eagle	NC	Starglider	239
Flight Simulator 2	405	Synbad	369
Gauntlet	249	Terrorpods	299
Goldrunner	279	The Pawn	249
Grand Slam Tennis	395	Ultima 3	339
Guild of Thieves	235	Uninvited	349
Karate Kid 2	299	Winter Games	269
King of Chicago	NC	World Games	269

BON DE COMMANDE — Envoi sous 24 heures

NOM

PRENOM

ADRESSE

CODE VILLE

ENVOYER A INFOMANIE 3, rue Perrault 75001 PARIS

DESIGNATION	PRIX
Frais de port (pour la France)	30 FR
TOTAL	

JEUX ET HORS-JEUX, QUELLES SONT LES ACTIVITES POSSIBLES ?

Il est bien entendu que ce guide est dédié au jeu. Plus de 95% des pages y sont consacrées. Pour beaucoup d'entre vous, l'AMIGA 500 et le 520 ST peuvent constituer la machine de jeu idéale. Les ordinateurs étant beaucoup plus chers que les consoles, il nous a paru intéressant d'analyser brièvement les autres activités qu'ils rendent possibles.
Mais commençons par le jeu.

LES JEUX DE PISTOLET

Alors là, c'est une exclusivité des consoles de jeu. Si votre plaisir est de tirer au pistolet, seul SEGA et NINTENDO vous offre cette activité. Petit à petit, les jeux dest nés au pistolet sortent de la traditionnelle chasse au canard (bien que celle ci soit désopilante, par ailleurs) et vont jusqu'au jeu d'aventure (Gumshoe de NINTENDO).

LES JEUX DE SIMULATION

C'est plutôt une spécialité des ordinateurs avec le célèbre « **Flight Simulator II** » ou encore « **Silent service** ». Avec « **Out Run** », la console SEGA recrée une course d'auto avec un réalisme encore rarement atteint. Avec leurs nouvelles possibilités graphiques et l'extension de leur mémoire, les consoles sont capables de rivaliser avec les ordinateurs dans cette catégorie.

LES JEUX DE REFLEXION

On annonce bien un « **Monopoly** » pour SEGA vers la fin de l'année, mais les jeux de reflexion et de société sont particulièrement rares sur les consoles. Par contre les ordinateurs AMIGA comme ATARI ST possèdent parmi les meilleurs programmes de jeux d'échecs qui ils soit possible d'affronter actuellement sur une machine. En plus d'être à votre gré un partenaire plus ou moins fort, l'ordinateur devient volontiers pédagogue en vous montrant les coups permis et ceux qu'il aurait joué à votre place (**Chessmaster 2000**).

LES JEUX D'AVENTURE ET DE STRATEGIE

Là encore, les micros prennent l'avantage. Que ce sont les jeux d'aventure graphique : les jeux de rôle ou bien encore les wargames : le catalogue des consoles est presque vide. Par contre l'AMIGA, avec des jeux comme « **Defender of the crown** » ou « **Bard's Tale** », ouvre une ère nouvelle dans le jeu d'aventure graphique. Les pages d'écran qui accompagnent le scénario sont d'une beauté époustouflante, et le processeur sonore permet des illustrations sonores fantastiques. L'Atari ST suit de près, mais on a pas encore vu de programmes aussi réussis.

LES JEUX D'ACTION

C'est le domaine de prédilection des consoles de jeux. Peu ou prou, tous les grands jeux qui ont du succès dans les salles d'arcade sont adaptés aux consoles de jeux. Avec « **Space Harrier** », « **Enduro Racer** », « **Rocky** » la console SEGA marque son intérêt pour les hits récents des jeux de café.
Nintendo est un peu plus en retard avec des titres comme « **Donkey Kong** » « **Mario Bros** » ou « **Popeye** ». Mais d'autres marques comme CAPCOM ou TAITO qui développent pour la console Nintendo arrivent avec « **1942** », « **Ghost'n Goblins** », « **Commando** » et « **Arkanoid** ».

Malheureusement, ils ne seront sans doute pas disponible cette année en France.
L'AMIGA lui a défrayé la chronique avec son adaptation de « **Marble madness** », quant au ST, de plus en plus de grands titres d'Arcade sont adaptés pour lui : « **Arkanoid** », « **Roadrunner** », « **Indiana Jones** ».

LES JEUX DE SPORT

La aussi les consoles se déchainent que ce soit la Nintendo ou la Sega : le plupart des sports populaires ont leur adaptation vidéo. L'Amiga et l'ATARI ST sont un peu en retrait, car leur bibliothèque est un peu moins fournie. L'index de fin de magazine vous donne les disponibilités pour chaque machine. Quant à la rubrique des jeux de sport, elle vous en dira plus sur les mérites respectifs de chaque version.

LES JEUX PEDAGOGIQUES

Parent pauvre de la famille, le jeu pédagogique est pour l'heure encore essentiellement de langue anglaise. Ce qui n'est pas d'une importance extraordinaire sur le jeu d'action, mais qui devient franchement gênant dans le pédagogie. Ce n'est pas encore cette année que l'une de ces machines comblera les amateurs.

LA CREATION DE JEUX VIDEO

Jusqu'à présent et toujours par manque de puissance, la plupart des jeux d'arcade destinés aux micro ordinateurs étaient développés sur de gros ordinateurs puis transférés à la fin sur la micro auxquels ils étaient destinés. Aujourd'hui le ST et l'AMIGA offrent tous les outils de programmation (Compilateurs, assembleurs, debuggers), de création graphique (digitaliseurs) et sonore (samplers) pour la réalisation d'une jeu du début à la fin. Il est donc possible à des jeunes de réaliser avec de grosses sociétés dans la création d'un jeu vidéo, car ils compensent souvent par leur imagination, leur enthousiasme et le temps qu'ils consacrent au développement, leur manque de moyens financiers.
A noter pour ceux qui penchent vers la console de jeu, la possibilité sur le console NINTENDO de modifier certains jeux à sa convenance, qui sans entrer du tout dans la programmation peut faire comprendre cependant les divers éléments constitutifs d'un jeu vidéo.

LA COMMUNICATION ET LE MINITEL

C'est l'un des domaines où, paradoxalement, la France à le plus de retard. Aux Etats-Unis, la communication entre micros par le biais d'un modem et d'un téléphone est une des activités les plus répandues parmi les utilisateurs d'ordinateurs personnels. En France, après des années de purgatoire, cette activité commence à se répandre par le biais du minitel. C'est ainsi que connecter un minitel à un micro vous permet non seulement d'économiser sur vos notes de téléphone en sauvegardant les pages qui vous intéressent pour consultation hors connection, mais aussi d'échanger des programmes avec vos amis et même de rester un moment sur votre micro.

A noter pour les joueurs, les possibilités nouvelles apportées par la capacité de communication de l'ordinateur. Par exemple, si vous possédez un AMIGA vous pouvez jouer par téléphone avec un ami possédant un ST sur **Flight Simulator II**. Chacun pilotent un avion sur sa machine, vous pouvez vous chercher et vous combattre. De même MIDI MAZE autorise 16 (oui, seize !) 520 ST à se connecter ensemble et 16 joueurs peuvent se tirer dessus dans les méandres d'un labyrinthe.

L'INITIATION A LA PROGRAMMATION

Les consoles, sans clavier, n'autorisent pas la programmation. Les micros en particulier le ST et l'AMIGA, offrent pour la première fois, à un prix grand public, une puissance suffisante à l'utilisation de la majorité des langages informatiques. Sur les précédentes machines 8 bits (Atari 800 / Amstrad CPC / Commodore 64 / Thomson / MSX) seuls le Basic et l'assembleur étaient envisageables sur la machine. Dans certains cas, le Pascal, le C ou le Forth étaient disponibles, mais dans des versions tellement amoindries qu'elles pouvaient à la rigueur servir à une petite initiation, mais en aucun cas de base de développement. Quant aux langages de l'intelligence artificielle (LISP, PROLOG), mieux valait ne pas y penser. Aujourd'hui ces nouvelles machines possèdent tous ces langages et des capacités de mémoire permettant de les exploiter à fond. Ce qui nous amène à notre prochaine rubrique : la création de jeux vidéos.

LA GESTION

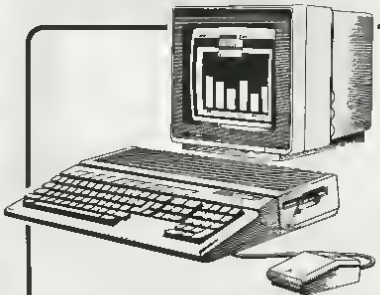
En dehors des jeux et de la création, les micro-ordinateurs sont des fabuleux instruments de gestion. Pas la gestion familiale bébête, mais plutôt le traitement de texte ou le tableur.

Avec leurs écrans 80 colonnes et la disponibilité d'imprimantes avec une qualité courrier à moins de 3000 francs, les étudiants et même les lycéens peuvent exploiter pendant leurs études des outils qui leurs deviendront indispensables lors de leur entrée dans la vie active. De même que la calculatrice est rentrée dans toutes les écoles, l'ordinateur en fera partie intégrante dans les années qui viennent. Mélanger le ludique et le sérieux c'est ce que propose les micros de nouvelle génération à ceux que le mot ordinateur n'effraie pas.

LES SPECIALISTES DU ST

ILS ECRASENT LES PRIX !

ATARI 520 STF:	2990 F
ATARI 520 STF + Moniteur Couleur	4990 F
ATARI 1040 STF + Moniteur SM 125	5990 F
ATARI 1040 STF + Moniteur Couleur	7490 F



ILS VOUS FONT BENEFICIER EN PRIORITE DES NOUVEAUTES

MEGA 2 ST

MEGA 4 ST

IMPRIMANTE LASER ATARI

DISQUE DUR SH 205

☞ ***UNE EXPERIENCE DE DEUX ANS***

☞ ***DES CONSEILS DE PROFESSIONNEL***

☞ ***DES PRIX GRAND PUBLIC***

EN PROVINCE

SORBONNE INFORMATIQUE 06000
Loisir 40 rue Onoffredo NICE 93.85.17.55
Professionnel 22 rue Massena NICE 93.88.31.32

ORDINATEUR DIFFUSION 13006
3 rue Laffont MARSEILLE 91.54.33.36

KEMPER INFORMATIQUE 29000
72 74, av de la Liberation QUIMPER 98.53.31.48
5, rue Georges Sand BREST 98.46.43.73

LOGISOFT 31000
10 place Occitane TOULOUSE 61.22.61.41

CRAZY EDDIE 33000
24 rue Saint Remy BORDEAUX 56.44.40.12

MICRO VIDEO 37000
81, rue Michelet TOURS 47.05.78.50

MICRO AVENIR 38500
2, avenue Georges Pelet VOIRON 76.65.72.55

MICRONAUTE 44000
9 rue Urvoy de St Bedon NANTES 40.69.03.58

SERVICE COMPUTER 76100
52, avenue J Cartier ROUEN 35.62.34.63

A L'EST DE PARIS

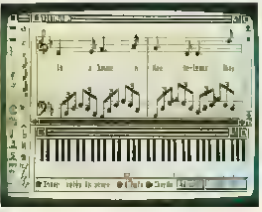
MICRO VIDEO 75010
Loisir 8, rue de Valenciennes PARIS 42.01.83.66
Professionnel 135 rue du Faubourg St Denis 42.39.09.21

A L'OUEST DE PARIS

ELECTRON 75017
117, avenue de Villiers PARIS 47.66.11.77
Bientot nouvelle adresse Porte de Champerret

Cette publicité a été réalisée avec un 1040 ST et PUBLISHING PARTNER

LES APPLICATIONS MUSICALES



Elles sont appelées à connaître un développement explosif. Le ST et l'AMIGA possèdent des chips sonores sophistiqués. En particulier, l'AMIGA qui intègre un processeur spécifique avec des caractéristiques qu'on avait encore jamais vu sur un micro.

Connecté à une chaîne HI FI, il génère des sons stéréos extraordinaires : ce que ne sont empressés d'exploiter les créateurs de jeux. Associé à un logiciel de composition et d'édition musicale, il représente un outil d'initiation à la musique remarquable. Moins bien pourvu en sonorités internes, le ST reprend l'avantage pour tous ceux qui veulent connecter à l'ordinateur un appareil MIDI, en particulier un synthétiseur.

L'interface MIDI étant standard sur le ST de nombreux logiciels (séquenceurs, éditeurs, gestionnaires de librairies, échantillonneurs, utilitaires d'impression de partition) sont venus grossir une bibliothèque de choix pour le musicien professionnel. Pour ceux qui ne veulent pas trop investir en musique, l'AMIGA est le meilleur choix. Pour les pros (ou ceux qui veulent le devenir) c'est plutôt le ST.

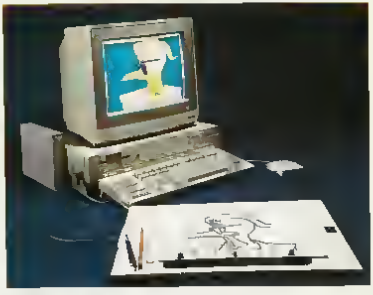
LA MICRO-EDITION

En dehors des applications traditionnelles de bureautique que sont le traitement de texte, le tableur, graphique et la gestion de fichiers, de nouvelles applications voient le jour. C'est le cas de la mise en page (micro édition, PAO) qui arrive avec l'AMIGA et le ST à des prix encore jamais vus. Par exemple un 520 ST et le logiciel de micro edition "Publishing Partner" coûte 4780 francs TTC. Somme qui ne permet même pas d'acheter le logiciel sur Macintosh. En allant avec vos disquettes chez un revendeur équipé d'une imprimante Laser, vous pouvez créer vous même des documents professionnels (journaux d'école ou d'association, thèses et même un bouquin). Avec les applications musicales, c'est certainement une des révolutions les plus importantes apportées par les nouveaux micros.

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET LA ROBOTIQUE

Peut-être vous que ces intéressent à ces domaines : un champ d'exploration nouveau s'ouvre avec des capacités supérieures à un méga de mémoire vive. Les systèmes experts, ainsi que les langages de l'IA sont des grands consommateurs de mémoire. L'alternative est soit des gros systèmes, soit les nouveaux micros à base de micro-processeur 68000 qui gèrent jusqu'à 16 Mégas. Outsets. A noter, en ce qui concerne la robotique, le charmant compagnon de la console NINTENDO qui peut vous aider un peu à défricher cette discipline, même si il est pour l'instant plutôt destiné à des jeux pédagogiques.

LES APPLICATIONS GRAPHIQUES



L'AMIGA a établi de nouveaux standards dans la qualité des images auxquelles on peut s'attendre sur un micro personnel. Que ce soit des dessins issus d'utilitaires graphiques ou des images digitalisées. Qu'on n'a jamais vu une image réalisée sur l'AMIGA n'imagine pas la qualité à laquelle on peut prétendre aujourd'hui. Cependant les résolutions les plus hautes nécessitent l'acquisition d'un très bon moniteur qui peut grever le budget d'un amateur. Par contre un AMIGA 2000 pourvu d'un dig. tiseur et de bons logiciels de dessin et d'animation revient avec des palettes atteignant plusieurs lois son prix.

Le ST est capable de surprendre, et de nombreux graphistes ont réalisés des œuvres de bonne facture dans sa résolution la plus haute. Sur le graphisme la situation est inversée par rapport à la musique : l'AMIGA a des qualités qui peuvent séduire les professionnels et demander à s'amuseront déjà beaucoup avec le ST.

Quelque soit celui que vous choisissez, ces nouveaux appareils et les logiciels associés vont vous permettre de réaliser des dessins, des logos, des publicités, du dessin animé, du graphisme et de l'animation en trois dimensions, du plan et de l'architecture.

QUAND VOUS AVEZ ENVIE DE JOUER .....
IL VOUS FAUT UN INTERLOCUTEUR SERIEUX !

MICRO VIDEO

vous présente les machines les plus folles de la rentrée.

POUR CHACUNE D'ENTRE ELLES

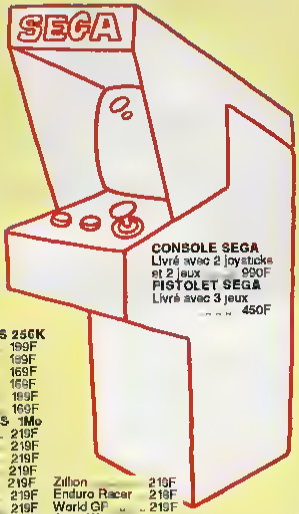
Les nouveautés
Le hit-parade
Les promotions

12 mois sur 12, nous nous occupons de micro-ordinateurs et de consoles de jeu. Allez vous de nouveau confiez l'avenir de votre machine à une grande surface ???

CARTOUCHES NINTENDO

Stack up	249F	Tennis	249F
Duck hunt	249F	Volley Ball	249F
Hogan's Halley	249F	Balloon fight	249F
Wild Gun man	249F	Clu Clu land	249F
Super Mario B	249F	Ice Climber	249F
Exite Bike	249F	Pinball	249F
Match rider	249F	Kung fu	249F
Wrecking Crew	249F	Urban Champion	249F
Golf	249F	Donkey Kong	249F
Pro Wrestling	249F	Donkey Kong 3	249F
Football	249F	Popeye	249F
Slalom	249F		

CONSOLE NINTENDO
Livré avec 2 manettes et un jeu 1190F
CONSOLE DE LUXE
+ robot + Pistolet
+ 2 jeux 1930F
ROBOT 390F
PISTOLET 249F



CONSOLE SEGA
Livré avec 2 joysticks et 2 jeux 990F
PISTOLET SEGA
Livré avec 3 jeux 450F

CARTOUCHES 256K

My Hero	199F
Ghost House	199F
Teddy Boy	169F
Transbot	169F
Super Tennis	199F
F 16 Fighter	199F

CARTOUCHES 1Mo

Choplifter	219F
Black belt	219F
Action fighter	219F
Pro Wrestling	219F
Great Golf	219F
World Soccer	219F
The Ninja	219F
Alex Kid in M.W.	219F
Wonder Boy	219F
Shotting Gallery	219F
Quartet	219F
Gangster town	219F
Zillion	219F
Enduro Racer	219F
World GP	219F
Astro Warrior	219F

CARTOUCHES 2Mo

Rocky	269F
Out Run	269F
Space Harrier	269F

SUPER JOYSTICK
SEGA 169F

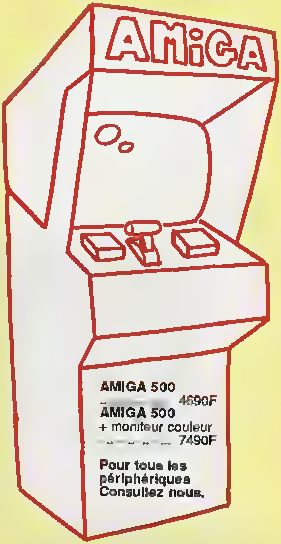
MICRO VIDEO

8, rue de Valenciennes
75010 PARIS
Métro Gare du Nord

Télephones
(1) 42 01 83 66
(1) 42 01 24 30

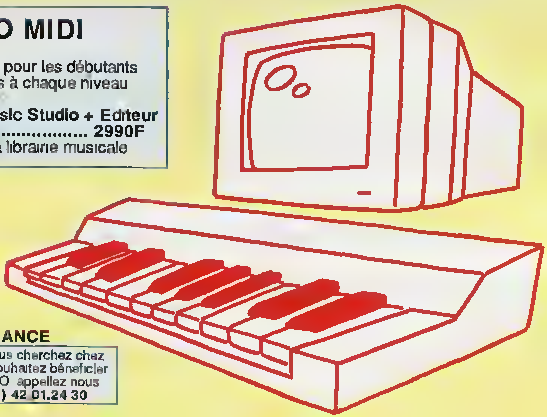
Conditions de vente:
Prix spéciaux pour associations, clubs, comités d'entreprise
Plusieurs formules de crédit possible
Pour votre sécurité, la maintenance des appareils est assuré dans nos ateliers ce qui vous assure les réparations les plus rapides

Pour tous les jeux AMIGA et ATARI ST, la liste est trop longue pour être tournie dans cette publicité
Nous recevons toutes les dernières nouveautés chaque semaine en direct du monde entier
Pour connaitre les meilleurs titres, un numéro de téléphone : (1) 42 01 83 66



LE STUDIO MIDI

Exclusif ! Un studio musical pour les débutants
Des configurations adaptés à chaque niveau
Exemple
Synthé CASIO CZ230 + Music Studio + Editeur de sons + cables MIDI 2990F
Tous les logiciels et la librairie musicale



VENTE PAR CORRESPONDANCE

Si vous ne trouvez pas l'article que vous cherchez chez votre revendeur habituel, ou si vous souhaitez bénéficier du choix et des services MICRO VIDEO appellez nous
SERVICE CORRESPONDANCE : (1) 42.01.24.30

B de C Distribution

9/11 rue Georges ENESCO 94008 CRETEIL

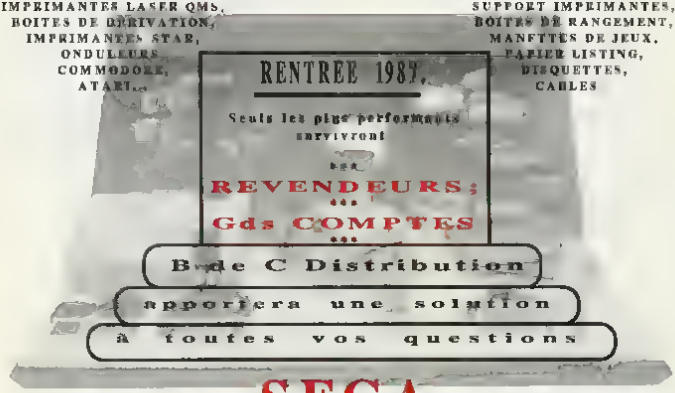
Tel: (1) 42.40.10.05

MATERIEL

IMPRIMANTES LASER QMS,
BOITES DE DERIVATION,
IMPRIMANTES STAR,
ONDULEURS,
COMMODORE,
ATARI...

ACCESSOIRES.

SUPPORT IMPRIMANTES,
BOITES DE RANGEMENT,
MANETTES DE JEUX,
PAPIER LISTING,
DISQUETTES,
CABLES



SEGA
ATARI
NINTENDO

CONSOLES ET CARTOUCHES

Bon de Renseignements:

NOM .....

Tel: ../../../....

Société: .....

Adresse: .....

Ville .....

Code Postal .....

3615 code

SM1*ST

C'est le code qui vous permet d'accéder au serveur ST Mag. Saions, forums, infos, concours... Et le téléchargement, grâce auquel vous pouvez acquérir de nouveaux programmes en quelques minutes seulement!

SUR LES BOITES A LETTRES (BAL), VOUS POUVEZ COMMUNIQUER ENTRE VOUS, MAIS VOUS POUVEZ AUSSI NOUS POSER VOS QUESTIONS. REPONSE GARANTIE SOUS 24 HEURES (OU 48 HEURES LE WEEK-END). IL Y A UN SPECIALISTE POUR CHAQUE CATEGORIE!

BAL AVENFOU

L'Aventurier Fou est *vraiment* fou: non seulement il est sur les forums tous les soirs à partir de 10 heures, mais en plus il répond à *toutes* vos questions sur les jeux dans sa bal Avenfou. Solutions, trucs et astuces... Il est incollable (d'ailleurs, on l'appelle familièrement Oncle Bens).

BAL STMAG

Toutes les questions techniques sur le ST. Les logiciels, la programmation, le hard, les dernières nouvelles, toute la rédaction de ST Magazine à votre service!

BAL STMUSIQUE

Nos spécialistes répondent à toutes vos questions sur la Midi, les Synthés, les séquenceurs, le standard, la registration de sons, etc, etc... En préparation: le téléchargement de sons pour la plupart des synthés actuels!

BAL AMIGA

Enfin et pour la première fois, des spécialistes compétents répondent à vos questions sur l'Amiga! Tout est permis: les nouveautés, la technique, les astuces...

BULLETIN D'ABONNEMENT

GENERATION 4, le magazine des nouvelles machines et du 68000 vous rendra désormais compte des sorties de tous les jeux de l'AMIGA, l'ATARI ST, le NINTENDO et le SEGA. Le point de vue de plusieurs spécialistes pour les jeux les plus réussis ou les plus controversés. De façon que chacun puisse trouver un "testeur" qui lui ressemble. Un cahier d'initiation à la programmation du 68000 dans tous les langages ou il excelle. Assembleur, Pascal, C, GFA basic... Les news et previews qui concernent ces machines pour vous tenir à la page de l'actualité et même en avance sur l'actualité. Enfin un cahier spécial AMIGA pour aller plus loin dans la découverte de cette nouvelle machine.

Le numéro 2 de GENERATION 4 analyse 60 nouveaux jeux. Vous trouverez également ce que nous préparent pour cette fin d'année les 50 plus gros éditeurs de jeux mondiaux. Un régal ! Un dossier spécial graphisme sur l'AMIGA ainsi que la liste complete des logiciels disponibles sur cette machine, tous genres confondus. Le cahier de programmation débute avec une gestion de fichiers en GFA, un programme d'animation 3D en Assembleur et les bases du Pascal. A ne manquer sous aucun prétexte. Parution mi-novembre. Prix 25 francs.

ABONNEMENT 250 FRS FRANCE ET EUROPE 310 FRS AVION EUROPE
11 NUMEROS 350 FRS DOM TOM ET HORS EUROPE

LES NUMEROS 2 ET 3 A L'ESSAI (ACHEMINEMENT RAPIDE) 70 FRS

NOM PRENOM

ADRESSE DE LIVRAISON

VILLE CODE

Merci d'envoyer votre règlement à l'ordre de PRESSIMAGE 210 rue du FG ST-MARTIN 75010 PARIS - CCP ou Chèque bancaire - Etranger Virement bancaire ou chèque encaissable S P

NINTENDO

Pendant que la console de jeu VCS d'ATARI poursuivait une vie tranquille et régulière, pendant que successivement MATTEL puis COLECO jetaient l'éponge au point que des soi disant 'experts' prédisaient la mort du jeu vidéo, très loin de nous une compagnie japonaise était à l'origine d'un phénomène de société.

NINTENDO a vendu plus de 10 millions de consoles de jeu dans les dernières années, donnant naissance à toute une industrie: cartouches compatibles, manettes de jeux, revues et même des livres spécialisés. Fort de son expérience, NINTENDO attaque maintenant l'Europe avec pour débuter, seulement une toute petite partie de l'arsenal qui a fait son succès.

POUR

TRES NOMBREUX JEUX
(Plus de 500 dans le monde)
QUALITE DES JEUX
PLUSIEURS EDITEURS DE JEUX attirés par un parc de machines important (Plus de 10 millions)
PRIX DE LA CONSOLE (Celui des cartouches reste raisonnable)
PISTOLET et ROBOTS VENDUS AVEC LA CONSOLE
NOMBREUX PERIPHERIQUES EN OPTION
NOTICES BIEN DETAILLEES
CHARGEMENT INSTANTANE

CONTRE

PRESENTATION AUSTERE
MANETTES (Maniement)
MANQUE DE JEUX D'AVENTURE
IMPOSSIBILITE DE SAUVEGARDER LES SCORES
JEUX EN ANGLAIS
ALIMENTATION EXTERIEURE

La NINTENDO PAR LES CHIFFRES

2 Microprocesseurs
de type Z80 / 8bits

Vidéo:
256 x 240
52 couleurs
64 sprites
4 couleurs par sprites
256 caractères
4 couleurs par caractères

Générateur sonore sophistiqué

Pas de **Clavier**
manette de jeu
Pistolet
Robot

Unité de disquette (Pas encore importé)

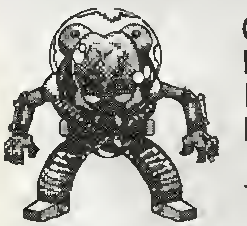
Interfaces:
Video Composite
Cartouche
Connecteur d'extensions

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT

ELECTRON

117 Avenue de Villiers 75017 PARIS Tél. (1) 47 66 11 77 M°Pereire Ouvert 7 jours sur 7 !! mardi/samedi 10h/20h, Dimanche 14h/18h Lundi 14h/19h MINITEL pour commandes, concours, 3615 RIO

2 990Frs CREDIT GRATUIT



ATARI 520 STF comprenant 1 unité centrale 512k de mémoire vive, avec un lecteur 3 5 intégré de 500Ko une souris, un cable péritel pour Télé couleur et 20logiciels + **surprise ELECTRON**

LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT

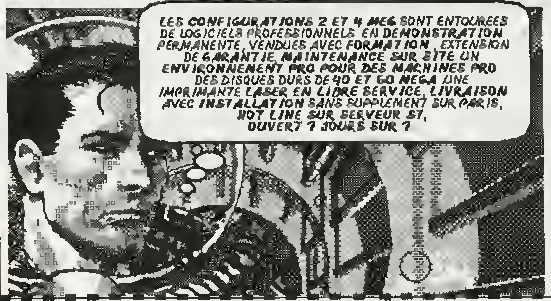
520 STF *	2990 F
520 STF + Moniteur Couleur *	4730 F
1040STF *	4990 F
1040STF+ Moniteur SM125 Monochrome*	5990 F
1040STF+ Moniteur SC1224 Couleur*	7490 F
MEGA ST2+ Moniteur SM125 Monochrome*	9950 F HT
MEGA ST4+ Moniteur SM125 Monochrome*	12950 F HT
IMPRIMANTE LASER ATARI	11950 F HT
CONFIG MEGA ST2 LASER*	15950 F HT
CONFIG MEGA ST4 LASER*	22450 F HT
DISQUE DUR SH205 20M*	4090 F
DISQUE DUR KUMANA 40 ET 60 M°	NC
LECT DBLE FACE 1 M° KUMANA	1550 F
LECT SPLE FACE 360 K ATARI	890 F
IMPRIMANTE STAR NL 10 COMPLETE	2290 F
IMPRIMANTE CITIZEN 120D	1990 F

Pour l'ouverture de notre nouveau magasin (300 M2 à 150 M de l'actuel composé d'un département PRO Loisirs, Studio Midi Salle de Formation, Service après Vente au **12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris même Téléphone)** Nous vous offrons **3 MOIS DE CREDIT GRATUIT SUR LA GAMME ST, UNE DEMI JOURNEE DE FORMATION SUR LA GAMME ST2, ST4**

A VOS JOYSTICKS

Liste Jeux complète 3615 RIO

TERRORPODS
BARDS TALE
MANIAC MADNESS
F15 STRIKE EAGLE



UTILITAIRES

1ST WORD PLUS
990 Frs
MASTERPLAN
990 Frs
VIP LOTUS 123
1990 Frs
SUPERBASE
990 Frs
PC DITTO (Emul PC)
NC
ALADIN (Emul Mac)
2200 Frs
TWIST (Switcher)
390 Frs
SOLUT1ON
Gestion Commerc
1990 Frs ht

Designation	Prix

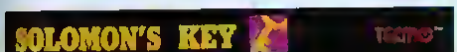
Port logiciels 25 F Machine 50 F Pas de contre Rem bt

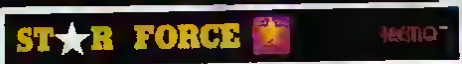
Num
Prénom Age
Adresse
Ville CP
Machine ? Tel

Nintendo

De nombreux fabricants de jeux vidéo japonais, et maintenant américains ont sortis des titres pour la console NINTENDO. Ce sont de grands noms du jeu d'arcade comme **Taito, Capcom, Konami** ou bien encore **Tecmo**. D'autres sociétés comme **Bandai** qui vient du jouet, **SNK, IREM, Data East** et même aussi **Activision** et **Broderbund** les ont rejoint. De super titres comme Arkanoid, Karnov, Rygar, Gounies, Ikari Warriors et bien d'autres font les délices des joueurs américains. Quand seront-ils importés dans notre beau et grand pays, une des clés du succès commercial de la console est surement là.

SUNSOFT





INDEX DES JEUX NINTENDO

BALLOON FIGHT	NINTENDO
CLU CLU LAND	NINTENDO
COMMANDO	CAPCOM
DONKEY KONG	NINTENDO
DONKEY KONG III	NINTENDO
DUCK HUNT	NINTENDO
EXCITEBIKE	NINTENDO
GHOST'N GOBLINS	APCOM
GOLF	NINTENDO
GUMSHOE	NINTENDO
GYROMITE	NINTENDO
HOGAN'S ALLEY	NINTENDO
ICE CLIMBER	NINTENDO
KUNG FU	NINTENDO
MACH RIDER	NINTENDO
PINBALL	NINTENDO
POPEYE	NINTENDO
PROWRESTLING	NINTENDO
SOCCER	NINTENDO
STACK UP	NINTENDO
TENNIS	NINTENDO
URBAN CHAMPION	NINTENDO
VOLLEY BALL	NINTENDO
WILD GUNMAN	NINTENDO
WRECKING CREW	NINTENDO

KONAMI

Nintendo

CAPCOM

45 41 44 54

JBG ELECTRONICS

163, av. du Maine
75014 PARIS
M° Alésia

NINTENDO - SEGA

SEGA

1 CONSOLE DE JEUX 990 F

Livrée avec 2 manettes de jeux
1 cartouche Hang one (simulateur moto)

2 ACCESSOIRES 449 F

Pistolet
Livré avec 3 jeux
Marksman shooting
Trap shooting
Safari Hunt

CARTOUCHES

1	WONDER BOY	219 F
2	SECRET COMMAND	219 F
3	F 16 FIGHTER	199 F
4	WORLD GRAND PRIX	219 F
5	ACTION FIGHTER	219 F
6	TRANSBOT	199 F
12	ROCKY	269 F
13	CHOPLIFTER	219 F
14	PRO WRESTLING	219 F
15	ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	219 F
16	SPACE HARTER	269 F

OUTRUN Bientôt disponible

NINTENDO

3 CONSOLE DE BASE 1 190 F

Livrée avec 2 manettes et 1 cartouche

4 CONSOLE DE LUXE 1 990 F

Livrée avec 2 manettes et 1 cartouche
+ 1 robot et sa cartouche
+ 1 pistolet et sa cartouche

5 ACCESSOIRES

1	Robot	390 F
18	Pistolet	249 F

CARTOUCHES

1	1942 commando
7	Duck Hunt
31	Gymnite
77	Golf
23	Super Mario
24	Urban champion
25	Pepe Ye

249 F

De nombreux autres titres bientôt disponibles

191 - ATARI 520 STF
2990 F

BON DE COMMANDE

JBG ELECTRONICS
163 Avenue du Maine 75014 PARIS

L'ATARI ST PAR LES CHIFFRES

Microprocesseur 68000, 16/32 bits
Fréquence 8 MHz

Mémoire morte 192K
Memoire vive 512 K standard extensible 1 Mo interne, 4 Mo externe (520STF)
Memoire vive 1024K standard extensible , 4 Mo externe ou interne (1040STF)

6 coprocesseurs spécifiques:

Résolution vidéo:
320 x 200 (16 couleurs parmi 512)
640 x 200 (4 couleurs parmi 512)
640 x 400 monochrome

Chip sonore:
3 voies: sortie mono
5 octaves

Clavier 94 touches
Souris / manette de jeu

Unité de disquette 3'5 de 360 K/ 1 lecteur connectable (520 STF)
Unité de disquette 3'5 de 720 K/ 1 lecteur connectable (1040 STF)

Interfaces:
Parallèle, série RGB, Vidéo monochroma
Interface MIDI / Port DMA / Cartouche

ATARI ST

Revenant d'une situation très compromise, ATARI sous la direction de Jack Tramiel est maintenant un des acteurs les plus en vue de la scène informatique. De la console de jeu VCS au Mega ST, en passant par des compatibles PC, la gamme est aujourd'hui très complète.

La machine la plus populaire aujourd'hui, le 520 ST, est une très bonne machine d'initiation, possédant une large bibliothèque de jeux et pouvant également convenir pour un grand nombre d'autres tâches. Une certaine faiblesse du processeur sonore et une résolution couleur inférieure à celle de l'AMIGA l'empêche d'être le seul compétiteur dans le domaine du jeu dans les années à venir.

Son grand frère, le 1040 ST, bien que très doué pour le jeu, est plus à son affaire dans des applications professionnelles ou semi-professionnelles.

POUR

PRIX TRES INTERESSANT
MACHINE TRES CONVIVIALE
IMPORTANT PARC DE MACHINES et Reputation bien établie
NOMBREUX LOGICIELS EN FRANCAIS
et Bibliotheque assez complète en plusieurs langues
LOGITHEQUE COMPLETE, EVOLUTIVE, à Prix modérés
INTERFACE MIDI et PROGRAMMES MIDI performants
RAPPORT QUALITE/PRIX DES PERIPHERIQUES (ex Imprimante laser)
DIGITALISATION AISEE (Son et Image)
AGREMENT D'UTILISATION EN MONOCHOME
UTILISABLE SUR TELEVISEUR
TRANSFORMATEUR INTEGRE

CONTRE

SON (COPROCESSEUR SON DEPASSE)
FIABILITE DU DRIVE
FIABILITE ALIMENTATION
DRIVE SIMPLE FACE (520 STF), à capacité réduite
EXTENSION MEMOIRE NON PREVUE PAR LE CONSTRUCTEUR
(mais qui reste néanmoins possible)
NOMBRE DE COULEURS EN HAUTE RESOLUTION (2 seulement)

10 TH FRAME	ACCESS
221 B BAKER STREET	DATASOFT
AESOP'S FABLES	
AIRBALL	MICRODEAL
ALPHA BYTES	
ALTAIR	ERE INFORMATIQUE
ALTERNATE REALITY	DATASOFT
AMAZON	TELARIUM
ARCTICFOX	ELECTRONIC ARTS
ARENA	PSYGNOSIS
ARKANOID	IMAGINE
AUTODUEL	SSI
BALANCE OF POWER	MINDSCAPE
BARBARIAN	PSYGNOSIS
BLACK CAULDRON	SIERRA ON LINE
BOB WINNER	LORICIEES
BORROWED TIME	ACTIVISION
BOULDER DASH CONSTR. KIT	DATABYTE
BRATACCAS	PSYGNOSIS
BRIDGE PLAYER 2000	ARTWORX
CARDS	MICRODEAL
CHAMPIONSHIP BASEBALL	ACTIVISION
CHAMPIONSHIP FOOTBALL	ACTIVISION
CHAMPIONSHIP WRESTLING	EPYX
CHESS 3D	PSION
CHESSMASTER 2000	ELECTRONIC ARTS
CHIFFRES ET LETTRES	ATARI/NATHAN
COLONIAL CONQUEST	SSI
CRAFTON & XUNK	ERE INFORMATIQUE
CRIMSON CROWN	POLARWARE
CRYSTAL CASTLES	ATARI
DAMES 3D	COBRA SOFT
DAMES SCANNER	
DECIMAL DUNGEON	
DEEP SPACE	PSYGNOSIS
DELTA PATROL	THE OTHER VALLEY
DIABLO	CLASSIC IMAGE
DONALD DUCK'S PLAYGROUND	SIERRA ON LINE
EDEN BLUES	ERE INFORMATIQUE
EIGHT BALL	MICRODEAL
ELECTRONIC POOL	MICRODEAL
EREBUS	TITUS
EXTENSOR	GOLDEN GAMES
FAHRENHEIT 451	TELARIUM
FANTASTIC FOUR	US GOLD
FIRE BLASTER	PARADOX
FIRST MATH	

FIRST SHAPES	
FLIGHT SIMULATOR II	SUBLOGIC
FLIPSIDE	MICRODEAL
FRACTION ACTION	
GATEWAY	
GATO	SPECTRUM HOLOBYTE
GAUNTLET	US GOLD
GOLDEN PATH (THE)	FIREBIRD
GOLDRUNNER	MICRODEAL
GRAND PRIX 500cc	MICROIDS
GREAT BATTLES	
GUILD OF THIEVES	RAINBIRD
HACKER	ACTIVISION
HACKER II	ACTIVISION
HADES NEBULA	NEXUS
HARDBALL	ACCOLADE,
HARRIER STRIKE MISSION	MILES COMPUTING
HEX	MARK O/T UNICORN
HIPPOBACKGAMMON	HIPPOPOTAMUS
HITCH HIKERS GUIDE GALAXY	
HOLLYWOOD POKER	GOLDEN GAMES
INFOCOM	
INTERNATIONAL KARATE	SYSTEM 3'S
JEWELS OF DARKNESS,	RAINBIRD,
JOUST,	ATARI
JUPITER PROBE	
KARATE KID II	MICRODEAL
KARATE KING	KING SOFT
KINDERAMA,	
KING QUEST I	SIERRA ON LINE
KING QUEST II,	SIERRA ON LINE
KING QUEST III	SIERRA ON LINE
LANDS OF HAVOC	MICRODEAL
LEADER BOARD	ACCESS
LEISURE SUIT LARRY	SIERRA ON LINE
LIBERATOR	MICRO VALUE
LITTLE COMP PEOPLE	ACTIVISON
MACADAM BUMPER	ERE INFORMATIQUE
MAJOR MOTION	MICRODEAL
MANOIR DE MORTEVIELLE	KYILKHOR
MASSACRE,	LORICIEL
MATH WIZARD	
MATHTALK	
MEAN 18,	ACCOLADE,
MERCENARY	NOVAGEN,
METROCROSS	US GOLD
METROPOLIS	PARADOX EIDER

INDEX DES JEUX ST

MGT	LORICIELS
MICROLEAGUE BASEBALL	
MILLIPEDE	ACTIVISION,
MINDSHADOW	
MISSION ELEVATOR	
MONKEY BUSINESS	THE OTHER VALLEY
MOUSETRAP	MICRO VALUE
MUD PIES	
NINE PRINCES IN AMBER	TELARIUM
NINJA MISSION	MASTERTRONIC
OGRE	ORIGIN SYSTEMS
OO TOPOS,	POLARWARE
PASSAGERS DU VENT	INFOGRAME
PASSAGERS DU VENT II	INFOGRAME
PAWN	RAINBIRD
PEGGAMMON	ARTWORK
PERRY MASON	TELARIUM
PHANTASIE I	SSI
PHANTASIE II	SSI
PINBALL FACTORY	MICRODEAL
PIRATES BARBARY COAST	STARSOFT
PLUTOS	MICRO VALUE
POOL	
PROHIBITION	INFOGRAME
PUZZLE	
PYRAMINOS	
QUASAR,	LORICIEL
READ & RHYME	
RENEGADE,	MASTER TRONICS
ROAD RUNNER,	US GOLD
ROADWAR 2000	SSI
ROGUE,	EPYX
SCENERY DISK FL. SIM II,	
SDI	MINDSCAPE
SHANGHAI	EPYX
SHUFFLE BOARD	SHELBOURNE SOFT SYSTEM
SILENT SERVICE,	MICROPROSE
SILICON DREAM	RAINBIRD
SKY FIGHTER	
SKY FOX	ELECTRONI ARTS
SPACE PILOT	KINGSOFT
SPACE QUEST	SIERRA ON LINE
SPACE SHUTTLE II	MICRO DEAL
SPACE STATION	PARADOX
SPELLER BEE	
SPIDERMAN	US GOLD

ST KARATE	PARADOX/EIDER
ST PROTECTOR	PARADOX
ST WARS	
STAR RAIDER	ATARI
STARGLIDER	RAINBIRD
STRIKE FORCE HARRIER	MIRRORSOFT
STRIP POKER	ANTWORK
SUBBATTLE	EPYX
SUNDOG	FTL
SUPER CYCLE	EPYX
SUPER TENNIS,	FIL SOFT
TASSTIME IN TONETOWN	ACTIVISION
TECHMATE	MICRODEAL
TEE UP	ANCO
TERRESTRIAL ENCOUNTER	SOLAR SOFT
TERRORPODS	PSYGNOSIS
THAI BOXING	ANCO
TIME BANDIT	MICRODEAL
TIME BLAST	MICRO VALUE
TNT	INFOGRAME
TONIC TILE,	D3M
TRAIL BLAZER	GREMLIN'S GRAPHIC
TRANSYLVANIA	POLARWARE
TREASURE ISLAND	SPINNAKER
TRILOGY OF APSHAI	EPYX
TURBO GT	GAZOLINE SOFT
TWO ON TWO	ACTIVISION
TYPHOON	GREMLIN
ULTIMA II	ORIGIN SYSTEMS
ULTIMA III	ORIGIN SYSTEMS
VEGAS CRAPS	CALIFORNIA DREAM
VEGAS GAMBLER	CALIFORNIA DREAM
WANDERER	PYRAMIDE
WAR ZONE	PARADOX
WERNER GAMES	
WINNIE THE POOH	SIERRA ON LINE
WINTER GAMES	EPYX
WORLD GAMES	EPYX
X-CHESS	XFUN
XEVIOUS	US GOLD

SEGA

Plus récemment entré dans la compétition, SEGA est d'origine japonaise comme NINTENDO et est connu en France pour un grand nombre de succès d'arcade disponibles dans les cafés et salles de jeu.

Cette entrée récente fait à la fois la force et la faiblesse de la position de SEGA. Force, car cela lui a permis de construire une console de technologie plus moderne et à priori plus puissante. Force encore, avec sa bibliothèque de jeux qui proposent des hits plus récents que ceux de NINTENDO. Par contre le retard pris par SEGA sur les marchés japonais et américains fait que sa position commerciale et financière est beaucoup plus fragile.

De la capacité de SEGA à tenir bon face au bulldozer NINTENDO, dépendra dans les années qui viennent l'approvisionnement en nouveaux titres pour les utilisateurs de cette console. Et quant on connaît la richesse du catalogue de SEGA !

POUR

GRAPHISMES ET COULEURS
SON DE HAUTE QUALITE
QUALITE DES JEUX
PRIX DE LA CONSOLE (Celui des cartouches reste raisonnable)
NOTICES BIEN DETAILLEES ET EN FRANCAIS
PERIPHERIQUES EN OPTION
CHARGEMENT INSTANTANE

CONTRE

NOMBRE DE LOGICIELS encore restreint
MANETTES (Maniement)
MANQUE DE JEUX D'AVENTURE
IMPOSSIBILITE DE SAUVEGARDER LES SCORES
JEUX EN ANGLAIS
ALIMENTATION EXTERIEURE

La SEGA PAR LES CHIFFRES

2 Microprocesseurs

Memoire morte 16K
Mémoire vive 16K

Vidéo:
256 x 192
64 couleurs
256 sprites
16 couleurs par sprites
448 caractères
16 couleurs par caractères

Genéreteur sonore
3 voies / 4 Octaves

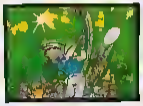
Pas de **Clavier**
manette de jeu
Pistolet
Tablette graphique

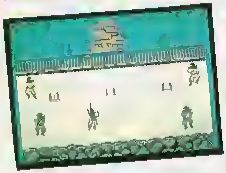
Interfaces:
Vidéo
Cartouche

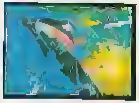
Out Run™

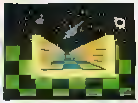
SEGA

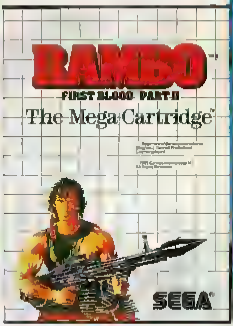
Après les jeux analysés dans ce numéro, voici quelques uns des titres dont vous pourrez nourrir votre machine dans les prochaines semaines. Beaucoup de simulations sportives, Hockey, Basket ball, Tennis, Football américain, Golf. Mais le clou sera bien sur le hit d'Arcade 'Out Run' qui est à ce jour la plus belle simulation de course automobile jamais réalisé sur jeu vidéo. Mais là ne s'arrête pas les réjouissances, puisque les Méga Cartouches vont se succéder avec des super-titres et en particulier 'Rambo'. Restez branchés sur Génération 4 qui vous tiendra informé de tous ces développements.

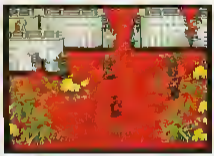












INDEX DES JEUX SEGA

ACTION FIGHTER	SEGA
ALEX KIDD MIRACLE WORLD	SEGA
BANK PANIC	SEGA
BLACK BELT	SEGA
CHOPLIFTER	SEGA
ENDURO RACER	SEGA
FANTASY ZONE	SEGA
GHOST HOUSE	SEGA
GREAT SOCCER	SEGA
HANG ON	SEGA
MARKSMAN SHOOTING	SEGA
MY HERO	SEGA
NINJA	SEGA
PROWRESTLING	SEGA
QUARTET	SEGA
ROCKY	SEGA
SECRET COMMAND	SEGA
SHOOTING GALLERY	SEGA
SPACE HARRIER	SEGA
SPY VS SPY	SEGA
TRANSBOT	SEGA
WONDER BOY	SEGA
WORLD GRAND PRIX	SEGA

VIDEOSHOP

VIDEO SHOP L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS !!!

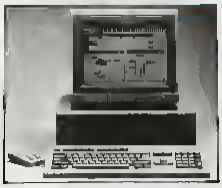
REPRISE
Console de jeux ou micro-ordinateur pour tout achat

Prix garanti le plus bas du marché
Crédit : mensualités fixes 400 F par mois
S.A.V. : assuré sur place - crédit à 90 jours (1)
Expédition SERNAM EXPRESS 48 H

AMIGA 500

— Un graphisme idéal
— L'outil parfait pour le graphisme la programmation la digitalisation

Démonstrations permanentes création graphisme digitalisation.



AMIGA 2000

...outil professionnel par excellence !!!
— Un graphisme incomparable
— La comptabilité MS DOS en plus
— Compatibilité UNIX

CONSOLE SEGA

— La nouvelle génération de console de jeux
— Un graphisme jusque là inégalé !!!

Plus de 1 000 jeux, utilitaires en stock permanent !!! Crédit, facilités de paiement vente par correspondance

VIDEO SHOP **l'espace le plus micro de Paris**

Ouvert au samedi de 9 h 30 à 19 h
59 rue de Richelieu 75001 Paris Tél. (1) 42.96.53.65 Métro Palais-Royal
261 boulevard Raspail 75014 Paris Tel. (1) 43.21.54.45 Métro Raspail

DEMANDE DE DOCUMENTATION à adresser à VIDEO SHOP Département VPC BP 106 75749 Paris Cedex 15

Je désire recevoir une documentation sur :

- ☐ La gamme **AMIGA**
- ☐ La gamme complète de micro-ordinateurs
- ☐ Les consoles de jeux

☐ Je possède un micro-ordinateur marque _____
une console de jeux marque _____

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____

L'AMIGA 500 PAR LES CHIFFRES

Microprocesseur 68000, 16/32 bits
Frequence 7 14 MHz

Mémoire morte 256K
Mémoire vive 512 K standard extensible 1 Mo interne, 8 Mo externe

3 coprocesseurs spécifiques
Daphné - Graphique animation
Agnès - Gestion vidéo / contrôle de 8 'sprites'
Portia - Controle d'entrées / sorties

Résolution vidéo:
320 x 256 (32 couleurs parmi 4096)
320 x 512 (32 couleurs parmi 4096)
640 x 256 (16 couleurs parmi 4096)
640 x 512 (16 couleurs parmi 4096)

Chip sonore:
4 voies / sortie stéréo
9 octaves

Clavier 94 touches
Souris / manette de jeu

Unité de disquette 3'5 de 880K / 3 lecteurs connectables

Interfaces
Parrallèle, séne RGB, Vidéo monochrome

AMIGA

Après le triomphe mondial qu'il a rencontré avec le 64 et le 128, COMMODORE nous propose aujourd'hui ce qui pourrait bien être le micro-ordinateur personnel des années 85/90. Car si l'AMIGA 1000 était un peu cher pour jouer ce rôle, l'AMIGA 500, qui est doté de tous les les raffinements de son ainé et même d'une mémoire plus conséquente, est disponible dès maintenant à moins de 5000 francs.

Pour toutes applications ludiques, graphiques et sonores, aucune machine ne s'approche de ses performances, même à des prix nettement plus élevés.

A noter également l'AMIGA 2000, encore plus puissant, orienté vers des applications professionnelles, notemment grâce à sa compatibilité IBM PC.

POUR

QUALITES GRAPHIQUES EXCEPTIONNELLES
COPROCESSEUR SON TRES PERFORMANT
PRIX ATTRACTIF, compte tenu des possibilités
LOGITHEQUE DE QUALITE, qui gagne en quantité
MULTITACHE
MEMOIRE EXTENSIBLE PREVUE (jusqu'é 8 Megas externes)
DIGITALISATION AISEE (Son et Image)
UTILISABLE SUR TELEVISEUR
BRANCHEMENT SUR AMPLIFICATEUR permettant la sortie du SON en STEREO
DOS PERFORMANT

CONTRE

NOTIONS D'ANGLAIS OBLIGATOIRES, très peu de logiciels et de litterature francisés
LOGITHEQUE IMPORTEE ENCORE INSUFFISANTE (en amélioration)
LOGICIELS ASSEZ COUTEUX (Bien que le pnx soit parfois justifié)
LENTEUR RELATIVE DU DRIVE
ALIMENTATION EXTERIEURE et ACCES A L'INTERRUPTEUR Marche-Arrêt
FIABILITE A PROUVER (Appareil encore recent)

INDEX DES JEUX AMIGA

AESOP'S FABLES	
ALIEN'S FIRES	
AMIGA KARATE	PARADOX/EIDER
ARCHON	ELEC ARTS
ARCHON II	ELEC ARTS
ARCTICFOX	ELECTRONIC ARTS
ARENA	PSYGNOSIS,
BALANCE OF POWER	MINDSCAPE
BARBARIAN	PSYGNOSIS
BARD'S TALE	ELEC.ARTS
BORROWED TIME	ACTIVISION
BRATACCAS	PSYGNOSIS
CHAMPIONSHIP BASEBALL	ACTIVISION
CHAMPIONSHIP FOOTBALL	ACTIVISION
CHAMPIONSHIP GOLF	ACTIVISION
CHESSMASTER 2000	ELEC ARTS
CRIMSON CROWN	POLARWARE
DECIMAL DUNGEON	
DEEP SPACE	PSYGNOSIS
DEFENDER OF THE CROWN	MINDSCAPE
DIABLO	CLASSIC IMAGE
DISCOVERY KIT	MICRO ILLUSION
DONALD DUCK'S PLAYGROUND	SIERRA ON LINE
EARLWAEVER BASEBALL	ELECTRONIC ART
EXTENSOR	GOLDEN GAMES
FAERY TALE ADVENTURE	MICRO ILLUSION
FIRST SHAPES	
FLIGHT SIMULATOR II	SUBLOGIC
FRACTION ACTION	
GOLDRUNNER	MICRODEAL
GRAND SLAM	INFINITY
GRIDIRION	
GUILD OF THIEVES	RAINBIRD
HACKER	ACTIVISION
HACKER II	ACTIVISION
HALLEY PROJECT	MINDSCAPE
HARDBALL	ACCOLADE
HEX	MARK OJT UNICORN
HITCH HIKERS GUIDE GALAXY	INFOCOM
HOLLYWOOD POKER	GOLDEN GAMES
JEWELS OF DARKNESS	RAINBIRD
KAMPFGRUPPE	SSI
KARATE KID II	MICRODEAL
KARATE KING	KING SOFT
KEYBOARD CADET	
KINDERAMA	
KING QUEST I	SIERRA ON LINE
KING QUEST II	SIERRA ON LINE
KING QUEST III,S	SIERRA ON LINE

LEADER BOARD	ACCESS
LITTLE COMP PEOPLE,	ACTIVISON
MARBLE MADNESS	ELEC ARTS
MATH WIZARD	
MATHTALK	
MEAN 18	ACCOLADE
MINDSHADOW	ACTIVISION
MISSION ELEVATOR	
MOUSE TRAP	MICRO VALUE
NEW TECHNOLOGY COL. BOOK	ELECTRONIC ARTS,
NINJA MISSION	MASTERTRONIC
OGRE	ORIGIN SYSTEMS
ONE ON ONE	ELEC ARTS
OO TOPOS	POLARWARE
PAWN	RAINBIRD
PERFECT SCORE	
PHALANX	KINGSOFT
PHANTASIE II	SSI
PLUTOS	MICRO VALUE
QUINTETTE	
ROADWAR 2000	SSI
ROGUE	EPYX
SCENERY DISK FL SIM. II	
SDI	MINDSCAPE
SEVEN CITIES OF GOLD	ELEC.ARTS
SHANGHAI	EPYX
SILENT SERVICE	MICROPROSE
SILICON DREAM	RAINBIRD
SINBAD THRONE FALCON	MINDSCAPE
SKY FIGHTER	
SKYFOX	ELECTRONIC ARTS
SPACE QUEST	SIERRA ON LINE
SPELLER BEE	
STARGLIDER	RAINBIRD
STRIP POKER	ARTWORK
SURGEON	
SWOOPER	ANCO
TALKING COLORING BOOK	
TASSTIME IN TONETOWN	ACTIVISION
TERRORPODS	PSYGNOSIS
TRANSYLVANIA	POLARWARE
TRILOGY OF APSHAI	EPYX
TWO ON TWO	ACTIVISION
TYPHOON	GREMLIN
ULTIMA III	ORIGIN SYSTEMS
WINNIE THE POOH	SIERRA ON LINE
WINTER GAMES	EPYX
WORLD GAMES	EPYX

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

117 Av de Villiers Paris 17e M°Pereire Tél: 47 66 11 77 de 10 à 20h du Mardi au Samedi, Lundi 14 à 19h, Dimanche de 14 à 18h **Nouvelle adresse au 17 Octobre**: 12 Place de la Porte Chemperret 17e Tél: **47 66 11 77**

AMIGA 500

4700Frs

DRIVE SUP **1660F**

AMIGA 500 +Mon Coul

6490 F

LOGICIELS AMIGA

TENNIS GRAND SLAM	249F
ALIEN FIRE	229F
DELUXE VIDEO	950F
DELUXE PAINT2	1290F
DIGIPAINT	1790F
TERRORPODS	249F
GAUNTLET	249F
KARATE KID 2	229F
S D 1	350F
DEFENDER OF THE CROWN	350F
FLIGHT SIMULATOR II	450F
ULTIMA 3	249F
INSTANT MUSIC	390F
GOLDRUNNER	229F
SINBAD	NC
ATAZORK TOMB	350F
VIDEOSCAPE 3D	1790F
BARBARIAN	250F

PACK THOMSON MICROSOFT

Flight Simulator
Multiplan Jr
Word Jr

990 Frs

Disquettes 3,5 SF DD par 50 650Frs

Tapis de Souris 79 Frs

THOMSON PC

TO 16 PC Monochrome

512K Ram Dos Manager, Gw Basic de Microsoft, Lect 5,25 intégré, Slots d'extension, Turbo 4,77mhz et 9,54mhz Moniteur monochrome Thomson 233G pour

4990 Frs ht

LOGICIELS PC ET COMPATIBLES

SUMMER GAMES II	249F	WINTER GAMES	249F
TRILOGY APSHAI	249F	WORD GAMES	249F
SILENT SERVICE	290F	KARATEKA	350F
ALTERNATE REALITY	249F	JET	450F
STAR FLIGHT	390F	GATO	390F
BATTLE ANTIETAM	490F	ORBITER	350F
BALANCE OF POWER	490F	TASS TIME	390F
FLIGHT SIMULATOR	570F	PITSTOP II	249F
WORD KARATE	249F	NEWSROOM	690F
NEWSROOM PRO	1290F	SPACE QUEST	390F
CHESSMASTER 2000	390F	BRIDGE	390F

LIBRAIRIE

LIVRE LECT DE DISQUETTE ST
CLEFS POUR ST (1)
CLEFS POUR ST (GEM)
102 PROGRAMMES ATARI ST
C SUR ATARI ST
CLEFS POUR LOTUS 1 2 3
DU BASIC AU C ST
GEM MICRO APP ST
LANGAGE MACHINE ST
LA BIBLE ST
GRAPHISMES 3 D ST
CLEFS POUR AMIGA
LIVRE DU MSDOS 3,1
CLEFS DBASE II ET III
PEEK ET POKES ST
LANGUAGE MEMSOFT
LIVRE DU BASIC GFA
LIVRE DE L'IA

P R O M O T I O N S

LES SOLDES DE -20% à -50% CONTINUENT

CONSOLES DE JEUX SEGA/NITENDO

VENEZ VOIR ET COMMANDER DES A PRESENT VOTRE CONSOLE, SES ACCESSOIRES ET DIZAINES DE CARTOUCHES DE JEU AUX GRAPHISMES D'ENFER

AMIGA 2000

PUISSANCE GRAPHISMES
SONS COMPATIBLE AT XT

SPECIAL NOEL

Pour tout ce que vous cherchez, pour le service nouveautés, tapez

36 15 RIO ET ELECTRON

GENERATION 4 ETANT DISPONIBLE 3 MOIS, Noue n'evons pas conneissance eujourd'hui des promotions st prix que nous pretiquerons pour les fêtes de Noël. Aussi consultez nous evant tout achet au 47 66 11 77 tous les jours. A bientôt !!! ...

LIVRAISON PARIS **GRATUITE POUR 3000F D'ACHAT**

PORT LOGICIELS 25Frs
PORT MACHINE 50Frs
PAIEMENT PAR CHEQUE OU CB

LIVRAISON PROVINCE **GRATUITE POUR 5000F D'ACHAT**

REPRISE DE VOTRE 520 OU 1040STF POUR L'ACHAT D'UN MEGA ST2 OU ST4

Kanal Computer

CENTRE PILOTE ATARI

DEMONSTRATION PERMANENTE DU MATERIEL ET DES LOGICIELS

ATARI 520 STF	2990 F
ATARI 520 STF SM 125	4480 F
ATARI 520 STF SC 1224	5990 F
ATARI 520 STF SC 1425	5490 F
ATARI 1040 STF SM 125	5990 F
ATARI 1040 STF SC 1224	7490 F
ATARI 1040 STF - SC 1425	6990 F
MONITEUR MONOCHROME SM 125	1490 F
MONITEUR COULEUR SC 1224	2990 F
MONITEUR COULEUR 1425 PHILIPS	2490 F
DISK DRIVE CUMANA DOUBLE FACE	1600 F
DISK DRIVE CUMANA 5 1/4	2300 F
EXTENTION MEMOIRE 512 K	1000 F
DISKETTES VIERGES SF PAR 100	1300 F
DISKETTES VIERGES SF PAR 10	150 F
2 MEGAS ST - SM 125	9450 F HT
4 MEGAS ST SM 125	12450 F HT
2 MEGAS ST - LASER ATARI	19950 F HT
4MEGAS ST LASER ATARI	22950 F HT
IMPRIMANTE LASER ATARI	11500 F HT
DISQUE DUR 20 MEGAS SHD205	4990 F
DISQUE DUR 60 & 80 MEGAS	NC
PC ATARI	NC

IMPRIMANTES

IMPRIMANTE MP 480 (480 cps A têtes)	5000 F
IMPRIMANTE MP 201 (200 cps, 135 cps)	5500 F
IMPRIMANTE MP 165 (165 cps)	3300 F
IMPRIMANTE MP 135 (135 cps)	2500 F
IMPRIMANTE STAR NL10	2980 F
IMPRIMANTE PANASONIC KX-P 1081	2300 F
IMPRIMANTE CITIZEN LSP-10	2100 F
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	1900 F
IMPRIMANTE JUKI 6100 MARGUERITE	4500 F
IMPRIMANTE CANON PJ 1080A COULEUR	5990 F
IMPRIMANTE XEROX 4050 COULEUR	NC
IMPRIMANTE OKIMATE COULEUR	NC
IMPRIMANTES LASER	NC

- CONFIGURATIONS 2 & 4 MEGAS, MAINTENANCE SUR SITE
- LIVRAISON & INSTALLATION GRATUITES
- GARANTIE 2 ANS PIECES & MAIN D'OEUVRE
- SUR TOUTE LA GAMME ATARI
- POUR TOUT ACHAT D'UNE CONFIGURATION, NOUS VOUS OFFRONS UNE DEMI-JOURNEE DE FORMATION
- + 30 PROGRAMMES GRATUITS

POSSESSEURS DE 520 STF ... CHANGEZ VOTRE DRIVE SIMPLE FACE ... POUR UN DRIVE DOUBLE FACE 1 MEGA INTEGRE .. 1400 Frs.

Tous les logiciels Atari aux meilleurs prix ...
Importation directe des USA , UK ...
Promotions permanentes ...

POUR FETER L'OUVERTURE EN SEPTEMBRE DE SON DEUXIEME CENTRE PILOTE A PARIS , KANAL COMPUTER VOUS OFFRE DES REMISES EXCEPTIONNELLES SUR TOUS SES PRODUITS.

LOGICIELS DOMAINE PUBLIC GRATUITS

CONSOLES DE JEUX SEGA & NITENDO !!!
ACCESSOIRES & CARTOUCHES DE JEUX

KANAL COMPUTER « GIF »
CENTRE COMMERCIAL " LES ARCADES "
CHEVRY II - 91190 GIF SUR YVETTE
TEL : 60 12 93 57 - 60 12 33 96

Horaires d'ouverture :
LUNDI : 15h/19h30
MARDI au VENDREDI : 10h30/12h30 - 15h/19h30
SAMEDI : 10h30/19h30

CREDIT FACILITES VISA

KANAL COMPUTER «PARIS»
138 Avenue d'Italie
75013 PARIS
TEL : 45 65 04 40 +

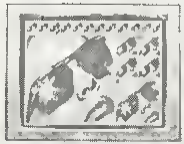
Horaires d'ouverture :
LUNDI au SAMEDI : 10h / 19h

Kanal Computer

CLUB

The Amiga Connection

Amiga 500



→ Unité Centrale (1 Mega, Ram, Souris, Lecteur 3 1/2 double face + 1 joystick + Programme	4680 F
→ Unité Centrale + Moniteur Couleur Haute Resolution Amiga 1081	7490 F
→ Unité Centrale + Moniteur Couleur Philips	6980 F
→ Lecteur de Disquettes Double Face 3 1/2 Externe A 1010	2250 F
→ Lecteur de Disquettes Double Face 5 1/4 Externe A 1020	NC
→ Extention Memoire 512 K + Horloge Integree	1095 F
→ Disque Dur 20 & 40 Megas	NC
→ Imprimante Couleur Okimate 20	2490 F

LOGICIELS DOMAINE PUBLIC GRATUITS

Jeux

DEFENDER OF THE CROWN	350 F
MARBLE MADNESS	290 F
FAERY TALE	390 F
SINBAD	350 F
TERRORPODS	290 F
FLIGTH SIMULATOR II	450 F
GAUNTLET	250 F
GOLDRUNNER	220 F
BARBARIAN	240 F
EDI	350 F
ALIEN FIRE	220 F
KARATE KID II	220 F
CHESS MASTER 2000	340 F
LEADER BOARD	290 F
ARAZOK'S TOMB	330 F
THE GUILD OF THIEVES	230 F

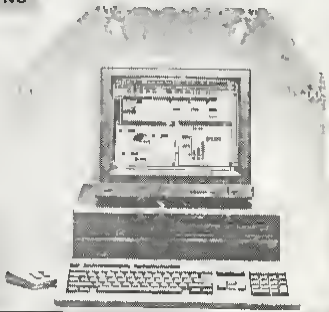
Graphisme, Video, Musique

DELUXE PAINT II	1150 F	GENLOCK	NC
DELUXE VIDEO	890 F	TABLETTES GRAPHIQUES	NC
DIGIVIEW	1390 F	FRAMEGRABBER	NC
AEGIS ANIMATOR	1390 F	AEGIS SONIX	690 F
AEGIS DRAW	1690 F	DELUXE MUSIC	750 F
AEGIS IMAGE	590 F	INSTANT MUSIC	290 F
DELUXE PRINT	790 F	DIGIT&FUTUR SOUND	2250 F
VIDEOSCAPE 3D	1690 F	680 MIDI STUDIO	NC

Bureautique, P.A.O, Langages

MAXIPLAN	1450 F	SUPER BASE	990 F
MI AMIGA FILE II	1150 F	LATTICE C	1390 F
VIP	1890 F	AZTEC C MAN'X	3850 F
PUBLISHER 1000	1590 F	TDI MODULA II	790 F
PAGE SETTER	1190 F	TRUE BASIC	1490 F
SCRIBBLE	950 F	AC/FORTRAN	1990 F
FRD WRITE	1100 F	LISP METACOMCO	1710 F
DE MAN	1190 F	MACRO ASSEMBLEUR	830 F

Amiga 2000



* Unité Centrale (1 Mega, Lecteur de Disquettes 3 1/2 DF Clavier)	9770 F HT
* UC + Moniteur Couleur Haute Resolution	12900 F HT
* UC + Moniteur + Disque Dur 20 Megas	18100 F HT
* UC + Moniteur + Disque Dur + Carte XT + Floppy 5 1/4	22590 F HT
UC + Moniteur + Disque Dur + Carte AT + Floppy 5 1/4	24590 F HT
Extention Memoire	NC

Kanal Computer

NOM _____

ADRESSE _____

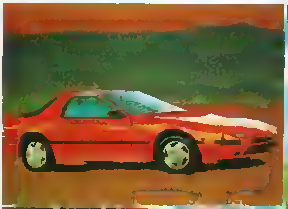
CODE POSTAL _____ VILLE _____

PORT MACHINE + 50 F LOGICIEL + 20 F

ENVOI CONTRE - REMBOURSEMENT + 30 F

ARTICLE	QTE	PRIX
	PORT	
MONTANT REGLEMENT		

AMIGA



LE GRAPHISME DE L'AMIGA

Cette machine représente une mini révolution dans la création sur micro, nous ne résistons pas au plaisir de vous reparler de ses capacités graphiques.

4096 COULEURS

Ce numéro est consacré principalement au jeu et nous savons que bien souvent vous privilégiez la qualité de l'animation et la résolution graphique quand vous choisissez un jeu

Vous serez donc sensibles à l'incroyable qualité des images présentés ici et qui sont maintenant à la portée de presque chacun d'entre nous

Les images de cette page ont été réalisé avec DIGIPAINT, un des outils graphiques les plus sophistiqués aujourd'hui disponible sur l'AMIGA

Il permet d'utiliser sur le même écran les 4096 couleurs de la palette de l'AMIGA

LA DIGITALISATION

Beaucoup de ces images sont digitalisés avec une technique qui est également à la portée des amateurs même si l'équipement nécessaire vient quelque peu grever leurs budgets

Mais cela à l'avantage de faire gagner un temps appréciable et de permettre à ceux dont le coup de crayon (ou plutôt de souris !!!) est un peu hésitant de se lancer malgré tout dans le monde fascinant de la création graphique sur ordinateur

LE JEU VIDEO

Désormais un grand nombre des artistes responsables des écrans de jeu vidéo se servent de l'AMIGA pour réaliser leur travail. Mais attention si l'aventure vous tente le graphisme est très gourmand en mémoire il vous faudra prévoir d'acquérir un AMIGA 2000 ou au moins accroitre la mémoire standard de l'AMIGA 500

Nous reviendrons sur ce sujet en consacrant un dossier spécial sur les outils graphiques de l'Amiga dans un prochain numéro de Génération 4

NE MANQUEZ PAS LES PROCHAINS NUMEROS DE GENERATION 4 !
LE GRAPHISME ET L'AMIGA Y AURONT UNE PLACE DE CHOIX.

GENERATION 4 EST DISPONIBLE DANS LES KIOSQUES ET MAISONS DE LA PRESSE
SI vous craignez de ne pas le trouver, un bulletin d'abonnement est inclus dans ce numéro

STANDARD ATARI ST

ST MAGAZINE

SPECIAL LANGAGES

N°13/25F OCTOBRE 1987

VILLAGE ATARI

SICOB : ATARI MET LE PAQUET !

LES 100 PROCHAINS JEUX DU ST

INTERPRETEUR C

FIRST WORD PLUS

M 2907 13 25,00 F

3792907025008 00130

Belgique 220 FB Canada 6 $C Suisse 10 FS

ST MAGAZINE, LA REFERENCE SUR ATARI ST

Chaque mois, toute l'actualité de votre micro-ordinateur favori

PLUTOT QUE DE POURSUIVRE VOS ENNEMIS DANS LES BARS ACHETEZ LE CERVEAU DE LA BANDE.

Fanas des jeux-vidéo, ne fréquentez plus les bars. Branchée sur votre télé, la console de jeux Sega vous permet pour 990 F d'inviter vos ennemis préférés chez vous. Une définition de véritable jeux d'arcades, une bibliothèque de jeux sans cesse renouvelée, la console de jeux-vidéo Sega ne vous lassera jamais.
Tant mieux, la partie est toujours gratuite.

Pistolet interactif Beamscope avec 3 jeux : 449 F

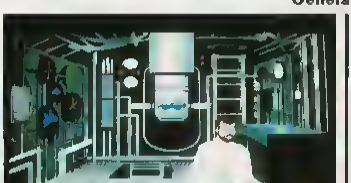
DISTRIBUTION EXCLUSIVE
MASTER TAKARA SYSTEMS FRANCE SA - 55, Avenue Anatole-France 92019 PARIS - Tél. (1) 42.67.27.27

SI

SIMULATION

C'est [illegible] la catégorie de jeux destinée au plus grand avenir. Comme elle est liée à une technologie avancée, elle n'a pris que peu à peu sa place dans la grande famille du jeu vidéo. Qui dit simulation, dit rapprochement du jeu à la réalité, auquel les petits bonhommes en marche d'escalier des jeux les plus anciens pouvaient difficilement prétendre.

La simulation de vol a marqué le début du genre, car ce que voit un pilote dans son cockpit peut se résumer à peu de choses. Une moitié bleue en haut pour le ciel, une moitié verte en bas pour le sol. Au fur et à mesure de l'avancée technologique, des paysages plus riches sont venus agrémenter les simulations (sous-marins, courses de Formule 1 [illegible]). On verra dans les prochaines années de nouveaux thèmes arriver simultanément aux progrès de l'animation qui les rendront possibles. Jusqu'à ce que, un jour, Action, Aventure et Simulation ne fassent plus qu'un.



SILENT SERVICE

	ST		ST
Amiga		SYSTEME	
Microprose		EDITEUR	Spectrum
	1	JOUEURS	1

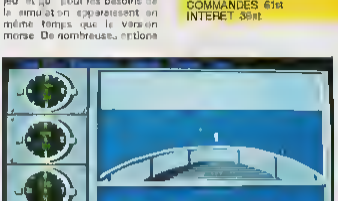
Silent Service, ce fut la première simulation de sous-marin d'agréable sur le ST et l'AMIGA mais ne semble pas avoir vieilli beaucoup. Les premières choses à noter sur ce logiciel sont les graphismes des plus beaux parmi toutes les simulations de sous-marin et encore plus sur l'AMIGA et la facilité d'utilisation bien aidée par une représentation très bien faite des différentes actions possibles. On peut en effet aussi bien à partir la navigation, tirer des torpilles, lire la météo, examiner les machines, l'état du sous-marin, mettre ou arrêter les moteurs lorsque des dégâts existent. Lorsque se déroule dans le Pacifique et le premier problème vient du fait qu'il n'y a pas vraiment de scénario comme dans les autres simulations du style. De plus les seuls ennemis que l'on est sont les bateaux et c'est à regretter l'absence d'avions et d'autres sous-marins. Cependant par sa facilité d'utilisation ses graphismes et ses sons sont parfois impressionnants figurent un bateau passe au-dessus de vous alors qu'il vous cherche !). Silent Service reste un bon jeu auquel il manque tout de même quelques options. A noter qu'il possède plus sur niveaux de difficultés

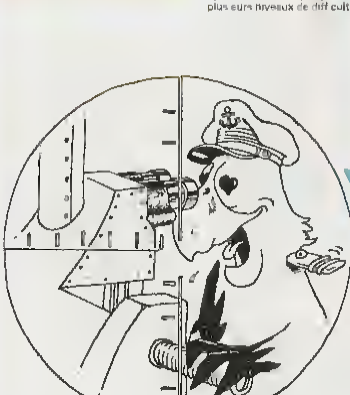
82am 77st GRAPHISME
75am 70st SONORITE
83am 83st COMMANDES
82am 87st INTERET

Gato est une adaptation d'un programme PC et ça se voit. Le graphisme n'a pas été réexploité, les couleurs ne sont pas très gaies (les tons de gris du PC quoi !) et le jeu est lent surtout pour ceux qui ont les changements d'angles de vue. Cependant le jeu possède quelque intérêt comme celui de proposer des missions se déroulant toutes dans les archipels de la région imaginaire du jeu et qui pour les besoins de la simulation apparaissent en même temps que le vaisseau mère. De nombreuses options sont disponibles, le plus original étant surement celle du langage de signes (absent dans d'autres simulateurs) mais les ennemis proposés sont toujours des bateaux et jamais d'avions ou d'autres sous-marins. Un jeu qui a des originalités mais qui n'est pas assez beau et rapide pour rivaliser les amateurs de simulation

GATO

GRAPHISME 47st
SONORITE 35st
COMMANDES 61st
INTERET 38st





	ST
SYSTEME	
EDITEUR	Epyx
JOUEURS	1

SUB BATTLE SIMULATOR

Après Silence Service et Gato voici une nouvelle simulation de sous-marin qui nous est proposée par Epyx. L'action se déroule dans l'Atlantique nord Pacifique selon que vous ayez choisi d'être Allemand ou Américain. L'année de guerre détermine les missions à accomplir. Celles-ci sont très variées et souvent intéressantes. Ce qui donne au jeu une durée de vie importante. L'utilisation de la souris rend les manœuvres très simples sans pour changer de direction on clique sur le cadran et le sous-marin s'oriente seul et sans erreur. De même pour se servir du périscope. Il suffit de cliquer l'angle de vue. L'équipement du sous-marin est très complet. Les combats sont assez réalistes et outre les bateaux ennemis patrouillent des avions qui accentuent l'intérêt du jeu. La graphisme est correct en moyenne résolution. Sub Battle Simulator me semble être le meilleur simulateur d'sous-marin actuellement car elle a pu combler le manque de Silent Service avec le d'intérêt de GATO tout en rajoutant des détails comme les avions ennemis deux radars un indicateur de profondeur etc. Si vous n'avez pas encore de simulateur du genre procurez vous celle ci

SCENARIO 92st
GRAPHISME 82st
SONORITE 78st
INTERET 95st

FLIGHT SIMULATOR II

Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Subiogic	EDITEUR	Subiogic
1	JOUEURS	1

Flight Simulator II est un programme si impressionnant et si volumineux qu'il est difficile d'en parler en quelques lignes. Il est surtout le nombre d'options qui est proprement hallucinant. Entre les différentes vues et les zooms, les nombreuses régions et conditions climatiques, heure et la saison la fidélité de l'avion le pilotage aux instruments et encore plein d'autres options, c'est autant dire que ce programme qui dispose d'un bon graphisme passera une durée de vie quasiment illimitée. Enfin, il faut noter qu'il en peut jouer en réseau avec ce programme non seulement avec quelqu'un ayant votre même ordinateur mais aussi un autre (par exemple entre un ST et un AMIGA). En fait, c'est tellement le programme parfait !

85am 85st GRAPHISME
95am 90st SONORITE
100am 100st COMMANDES
100am 100st INTERET

SCENERY DISK 7

Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Subiogic	EDITEUR	Subiogic
1	JOUEURS	1

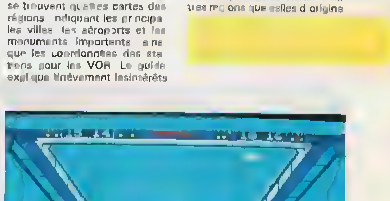
Voici le premier complément disponible pour Flight Simulator II. Cette disquette comprend toutes les données vous permettant de voler à travers une nouvelle région des Etats Unis comprenant toute la côte est de Philadelphie à la pointe de la Floride sur plus de 1000 km. De ce fait, le nouveau territoire à découvrir étant presque aussi grand qu'une demie France se complètement renouvelle complètement le jeu. Avec la disquette de données se trouvent quelques cartes des régions indiquant les principales villes, les aéroports et les monuments importants ainsi que les coordonnées des stations pour les VOR. Le guide explique finalement les différentes fonctions de cette région : quatre chasses correspondant aux régions de Washington Charlotte Jacksonville et Miami vous donnent les plans de tous les aéroports ainsi que leurs coordonnées. Je vous conseille particulièrement la visite de Washington où l'on peut voir le Lincoln Memorial le Washington Monument le Capitole la Maison Blanche et le Pentagone de Jacksonville et ses deux tours de Cap Canaveral d'où l'on peut voir une navette sur le point d'être lancée et beaucoup d'équipements sans que Miami et ses deux méga-aéroports et une petite visite aux Bahamas ! Pour les fans de Flight Simulator II voici une disquette sur laquelle je vous conseille de sauter car elle étend énormément les possibilités du programme et vous permet de visiter d'autres régions que celles d'origine.

DEEP SPACE

Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Deep Space	EDITEUR	Electronic Arts
1	JOUEURS	1

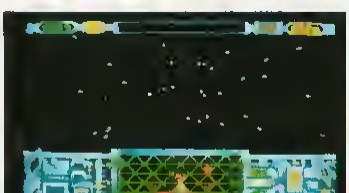
Deep Space se détache de toutes les autres simulations par son originalité de style. Mêlé la simulation de vol dans l'espace tout le côté gestion de votre vaisseau argent et autres données rendent le jeu très prenant. Cependant c'est la phase de simulation de vol et surtout de combat qui occupe la plus grande partie du jeu. Le tableau de bord superbe et très détaillé permet de manœuvrer le vaisseau et d'utiliser tout l'équipement qu'il comprend (radar laser écrans vidéos etc.). Cependant ce n'est qu'après beaucoup de temps que le joueur commence à bien manœuvrer le vaisseau et pourra peut-être gagner son premier combat. L'argent se gagne en capturant un ennemi quand celui ci est éjecté dans l'espace après explosion de son vaisseau ou en prenant à bord toutes sortes d'objets. Après cela vous devrez les ramener dans l'une des nombreuses bases de la demi douzaine de systèmes solaires que comprend le jeu. Gentlemen et difficile mais très beau et assez réussi côté son. Deep Space est un bon programme mais pas toujours accessible à tous.

85am 85st SCENARIO
76am 77st GRAPHISME
24am 24st SONORITE
66am 64st INTERET



SKYFOX

Skyfox a été l'un des premiers jeux à mettre en scène des chars volants. Le scénario est très simple : il faut détruire les chars ennemis qui sont protégés par des avions. Pour cela vous disposez d'un char volant qui peut se déplacer sur terre et dans les airs. Vous devez également protéger vos propres chars contre les attaques aériennes. Le jeu est très rapide et nécessite de bons réflexes. Les graphismes sont corrects mais pas exceptionnels. Le son est assez basique. Skyfox est un jeu qui peut plaire aux amateurs de jeux d'action rapides.



STAR RAIDERS

ST	SYSTEME	ST
Atari	EDITEUR	Mastertronic
1	JOUEURS	1

Le jeu autrefois sur la console Atari puis sur la gamme 8 bits a été adapté au ST au sens pur du terme. En effet, le graphisme est réellement superbe la scène très bien et le jeu est plus rapide. Le but du jeu est de surveiller une zone de l'espace où se trouvent plusieurs de vos bases qui seront très vite la proie des affreux Zyglons qui veulent coloniser votre galaxie.

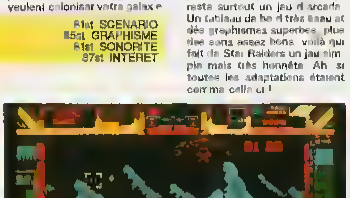
81st SCENARIO
85st GRAPHISME
81st SONORITE
87st INTERET

A vous d'antic par sur les mouvements de ceux-ci et de les détruire avant qu'ils n'entourent une de vos bases qui serait bientôt réduite à néant. Le jeu donc demande non seulement de l'adresse mais aussi de la stratégie. Le côté simulation ne vient presque que du fait que l'on doit surveiller son fuel ses écrans protecteurs et autres engins zarbis qui tombent en panne très rapidement, mais ça reste surtout un jeu d'arcade. Un tableau de bord très beau et des graphismes superbes, plus rien sans assez bons voilà qui fait de Star Raiders un jeu simple mais très honnête. Ah si toutes les adaptations étaient comme celle-ci !

OUTCAST

Outcast n'est qu'une énième copie de Star Raiders, mais il présente quand même quelque intérêt. La musique qui accompagne constamment le jeu est de bonne facture le graphisme est en formes pleines et l'animation est rapide. Le scénario défendre vos bases d'une attaque de l'ennemi. Quand une base est cernée il faut vous dépêcher de détruire les vaisseaux qui l'attaquent sans quoi elle sera anéantie et comme vous avez besoin de ces bases pour réparer dans la plénitude il vaut mieux que cela n'arrive pas. Manable rapide et pendant tout de même quelques aspects de la mutation (maniement des lasers réparations etc.) Outcast est un bon produit pour son prix.

SCENARIO 25st
GRAPHISME 68st
SONORITE 81st
INTERET 76st



TERRORPODS

Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Psygnosis	EDITEUR	Rainbird
1	JOUEURS	1

L'Empire intergalactique des super TERRORPODS occupe Colian Sur cet astéroïde vivaient dix colonies minières exploitant des gisements de minerais précieux. La Fédération vous envoie en mission. Vous êtes muni d'une carte inconnue des lieux et accompagné de votre robot. A bord d'un DSV (véhicule stratégique de défense), vous partez avec les minéraux emis et vous combattez l'envahissant. Votre but : échapper à l'ennemi et découvrir le secret des Terrorpods. Ce jeu en trois dimensions et entièrement français (yes!) l'action forte et la stratégie. Il faut négocier et combattre, choisir la bonne arme économiser énergie et munitions. Les graphismes sont proches de la perfection. L'animation bénéficie d'un superbe scrolling multidirectionnel. Les bruitages donnent un réalisme étonnant à ce jeu fantastique. Encore une OEUVRE éblouissante de l'équipe Psygnosis. A ne manquer sous aucun prétexte.

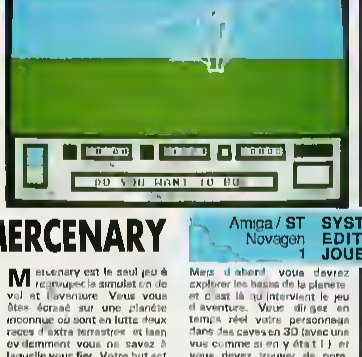
98st GRAPHISME
90st SONORITE
98st INTERET

STARGLIDER

Starglider avait marqué les esprits de sa sortie puisqu'il a agi sait d'un des premiers programmes à utiliser vraiment les possibilités de la nouvelle génération d'ordinateurs. Le but du jeu est simple puisque vous devez à bord de votre vaisseau la Starglider détruire tout les ennemis qui attaquent votre planète mais surtout le principal protagoniste de cette attaque qui survole la planète dans un avion très puissant. Les graphismes sont en 3D et de toute beauté et très enlevés et l'animation particulièrement rapide est excellente. Si l'on rajoute à cela les éléments de simulation c'est

A dire la gestion des lasers des écrans des missiles (que l'on guide très facilement) la maniabilité du jeu à la souris ainsi qu'une superbe présentation amplifient une très bonne musique digitalisée et vous comprenez que l'on a à faire à un des très bons jeux disponibles sur ces machines et qui malgré sa relative vieillesse reste un jeu fantastique.

SCENARIO 70st
GRAPHISME 91st
SONORITE 81st
INTERET 85st



MERCENARY

Amiga / ST — SYSTEME
Novagen — EDITEUR
1 — JOUEURS

Amiga / ST
Electronic Arts
1

Mercenary est le seul jeu à reconjuguer le simulateur de vol et l'aventure. Vous vous êtes écrasé sur une planète inconnue où sont en lutte deux races d'extra terrestres et lan ev demment vous ne savez à laquelle vous fier. Votre but est de repartir au plus vite de ce monde mais pour cela il ve vous falloir accomplir certa nes missions jusqu'à ce que vous découvriez le vaisseau permet tant de rejoindre la stat on spa tiale d'or

84am 84st SCENARIO
74am 69st GRAPHISME
73am 73st SONORITE
d DIFFICULTE

Mais d abord vous deviez explorer les bases de la planète et c'est là qu intervient le jeu d aventure. Vous dirigez en temps réel votre personnage dans des caves en 3D (avec une vue comme si en y était l) et vous devez trouver de nom breux objets permettant d amé liorer les divers engins qui peu plent la planète mais aussi d'exécuter vos missions. Ce mélange de deux genres pourrait semblez incompatible mais ce qui en ressort est tout à fait agréable. La programme a il o est peu riche en bruitages possède des graphismes 3D en fil de fer suivez homme at son intérêt est grand. Le jeu est bon et ong nal

Dans Arcticfox vous prenez les commandes d un tank ultra sophi st qué, dont les nom breux gadgets le rendent très puissant. L action se déroule sur la banquise en terres ennemies. Le but du jeu est de détru re le n évidement tout ce qu appartient à l ennemi, et surtout sa base pr nc pale. Si la banquise est assez plane certaines buttes compliquent et ralentissent votre progression, qui ne sem ble pas très rapide puisque l étendue de glace semble infi nie. La terrain de jeu est en effet particulièrement grand, et vous avez intérêt à b en vous repérer car après les combats vous re quez bien de revenir en arrière sans vous en rendre compte. Les combats ? En n ntiat l en nemi dès qu il vous repère

ARCTICFOX

envoie à vos trousses chars et avions qui n'arrêteront plus de vous tirer dessus jusqu'à ce que votre canon les réduise en poussières. Des crevasses et surtout le climat rude (les tempêtes de neige sont très bien rendues !) compliquent le jeu, malgré les diverses options comme le lan gage de mines le tr de missiles guidés ou le camouflage. Hélas le jeu est décidément trop lent et pas assez varié pour être intéressant pour ce qui est de la version Amiga, et encore pas sur la version ST, plus lente et moins belle, convers on vraiment réussies comme souvent chez Electronic Arts

SCENARIO 62am 52st
GRAPHISME 64am 56st
SONORITE 27am 27st
INTERET 25am 23st

HARRIER STRIKE MISSION

ST — SYSTEME
US Gold — EDITEUR
1 — JOUEURS

ST
Miles Computing
1

Harrier Strike Mission est l un des premiers simulateurs de vol et spécialisés sur ST et on s en rend compte rapidement. Tout d abord étant l adaptation d un programme Macintosh le jeu n est pas très riche en couleurs mais passons. Le scénario vous décollez d un porte avions pour aller détruire les bases d une flotte ennemie proche de votre navire. Si les nombreuses vues possibles appartient un plus la lenteur de l action et l animation saccadée rendent ce programme vraiment injouable surtout lorsque l on sait que la gestion de la souris est très mauvaise. Il n y a réellement rien de bien dans ce logiciel

24st GRAPHISME
25st SONORITE
41st COMMANDES
12st INTERET

STRIKE FORCE HARRIER

Strike Force Harrier est très certainement le meilleur simulateur de combat en avion. Il bénéficie d un graphisme moyen mais beau en couleur et aussi d une animation impeccable et d une rapidité exceptionnelle. Le relief montagneux du terrain sur lequel se passent les combats ajoute une difficulté mais aussi un plaisir à jouer. Il s agit en fait d un Skyfox qui serait plus du côté simulation mais on retrouve les chars, les missiles et avions ennemis. La

démo suffit à vous convaincre de la qualité du produit et seule le graphisme moyen et le nombre de commandes au clavier empêchent ce logiciel d être vraiment fantastique. Mais c'est tout de même la meilleur pour ce qui est des combats

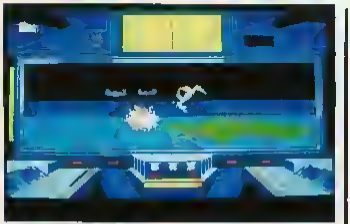
GRAPHISME 74st
SONORITE 58st
COMMANDES 91st
INTERET 90st

ST WARS

ST SYSTEME
Mirrorsoft EDITEUR
1 JOUEURS

Star Wars est la vers on pour ordinateur du jeu d arcade Star Wars base sur le film « le guer e des etoiles ». Cependant la version pour St possede un côté simulation plus poussé que le jeu de cafe.
Après une presentation à base de mus q e d gitalisée l important menu des options s affiche. Vous disposez de t e niveaux de difficulté vous avez le possibilité entre avoir des fe mins ple nes ou en fil de fe (ce qui est beaucoup plus intéressant car plus rapide) le choix parmi plusieurs vaisseaux etc
Le jeu comporte plus aurs par ties après la montée à bord de l engin le décollage vous vous retrouverez dans un champ d astéroides avant de passer en hyperespace vers ses ennemis.
Durant tout le vol vous pouvez augmenter ou diminuer votre vitesse ce qu vous permet d économ ser votre énergie.
Ensuite vous devez combattre de nombreux vaisseaux après quoi le sinistre etoile noire se profile à l horizon et en quelques secondes vous serez dessus ! Il vous faut alo s combattre en surface c est à dire détruire les bases de missiles ainsi que les tours de défense qui parfaitement étoilé. Ceci fait vous devrez trouver le canyon dans lequel il vous faut a entrer (ce qui est très impressionnant) et au bout duquel vous devrez attaquer une petite bouche d aeration ce qui vous donne un bonus. Pour cela vous disposez de missiles s'effaçant dès tout a fait digne de Starwars. Mais ce n est pas fini vous devez alors refaire le parcours à l envers puis replonger dans un nouveau canyon d ou vous pénétrez dans un tunnel ou se trouve le générateur. Un tir sur celui-ci et il vous faudra alors rejoindre l étoile au plus vite avant qu elle n explose reprendre le chemin du retour après que vous aurez gagné ! Dommage que le jeu soit si facile.

SCENARIO 77st
GRAPHISME 93st
SONORITE 72st
INTERET 80st



SDI

Amiga / ST SYSTEME ST
Mindscape EDITEUR Pyramide
1 JOUEURS 1

Cl ssique du genre de l'Amour futur plus ou moins murement réfléchi Star Wars depuis cette dénomination de Reagan. En gros il s agit de protéger les Etats Unis de toute attaque nucléaire par des satellites couvrant tout le territoire. La Stratégic Défense Initiative proposé par Mindscape est un peu plus romancé. En URSS des militants ont renversé le pouvoir et lancent une attaque contre les Etats Unis. A vous de rétablir l ordre. Vous devrez tout d abord sortir de votre base défendre les satellites des attaques des vaisseaux russes réparer les vaisseaux russes (tout cas dans un style Starwarsien) puis de temps en temps rentrer et ravitailler une attaque de missiles nucléaires lors d un jeu style Missil Command. Et l'ennemi ? c'est évidemment la vilaine russe (mais du côté des bons russes évidemment !) vous appelera à la fin de son session est attaquée et vous devrez après vous être emmarré à la base russe traverser les couloirs d où sortent des ennemis très souvent au coureur d un peu superbe, pour rejoindre votre hangar. Enfin après avoir contré les rebelles vous pourrez établir des accords de paix avec l URSS. Le jeu possède de nombreux tableaux mais une action nécessaire des graphismes superbes et des sons et musiques très bons. Beaucoup critiqué un jeu reste tout de même selon moi un très bon jeu d arcade !

78am 79st SCENARIO
93am 92st GRAPHISME
72am 72st SONORITE
90am 87st INTERET

WANDERER

Oric vol des chats et c est à vous de les retrouver ce scénario plutôt loufoque ne ressemble en rien à un scénario de S F et pourtant c est bien de ce genre de jeu auquel on a à faire. Après avoir sélectionné la dés nation de votre vaisseau et une fois le voyage accompli vous devez détruire vos ennemis le tout dans une pièce entourée du style de Star Raiders. Lorsque vous arrivez sur une planète c est à une véritable armada que vous devrez faire face après que s engagera la partie stratégie du jeu. Il faut en effet pour aller en certaines endroits pour récupérer les chats ! avoir des combinaisons de cartes. Ainsi de planète en planète vous pourrez échanger une ou deux de vos cartes le but étant d avoir finalement une combinaison un peu comme au Poker. Le principal intérêt du jeu vient du fait que la version actuellement disponible est en relief et utilise des lunettes vertes et rouges ce qui pour un jeu du style est très impressionnant et comme le sont est pas mal non plus on a donc à faire à un assez bon programme. A noter que la prochaine version sera équipée des lunettes à cristaux liquides qui permettront une meilleure vision du relief !

SCENARIO 88st
GRAPHISME 88st
SONORITE 80st
INTERET 90st

SPACE SHUTTLE

Space Shuttle est une des simulations les plus étranges qui existent... en effet les options demandées au début du jeu ne semblant pas utiles et influencer le cours du jeu sauf le niveau de difficulté... enfin passons. Le but du jeu comme dans toutes les simulations du genre est de récupérer un satellite... de le réparer et de revenir sur Terre. La phase de désolage ne demande rien au joueur, mais le trajet de la Terre à l'orbite lui n'est pas aisé. En influant sur les moteurs, l'inclinaison et l'angle de la navette vous devez suivre au plus près la trajectoire préétablie... tout en manœuvrant bien ce est à dire en larguant ce qu'il faut au bon moment etc. (tout au niveau le plus facile où tout ce qui est largage est automatique). Après cela il vous faut naviguer jusqu'au satellite, le prendre (pas si facile) et le relancer avant de redescendre sur Terre pour l'atterissage dont je ne vous parle pas (car je n'y suis jamais arrivé !). La graphisme qui n'est pas fantastique au départ a amélioré au cours du jeu et le son n'est pas trop mal. Au total un bon jeu mais qui n'accroche pas assez le joueur

74st SCENARIO
55st GRAPHISME
58st SONORITE
54st INTERET

THE HALLEY PROJECT

ST SYSTEME Amiga
Microdeal EDITEUR Mindscape
1 JOUEURS 1

Les astronomes du monde entier se sont mobilisés lors du passage en mars 86 de la comète d'Halley tout près de notre planète.
L'étude de la taille, la composition et la température du noyau permet en effet de tirer des informations sur la nature du nuage interstellaire qui a donné naissance au système solaire.
Vous avez été recruté parmi plusieurs astronautes pour mener à bien une délicate mission dans le cadre du projet « Halley ».
Vous devez d'abord faire vos preuves sur 10 parcours de « reconnaissance » au cours desquels vous partirez et une base située sur la comète vers l'objectif qui vous a été fixé.
Un radar vous permet de vous repérer dans l'espace et le cockpit de votre vaisseau qui tourne sur lui même à 360° vous montre les étoiles.
A tout moment vous pouvez consulter votre déplacement par rapport au soleil. Au delà de 300 000 km/s votre vitesse atteint l'hyperespace qui vous rapprochera du but à une allure vertigineuse. Alors une musique vous indique que la victoire est proche et l'objectif grossit devant vous. La séquence d'« atterrissage » peut commencer !
Cette simulation est assez réussie, bien qu'elle puisse paraître un peu simpliste aux habitués, elle permettra par contre aux néophytes de découvrir un monde passionnant.
Quoi qu'il en soit l'univers ne leur laisse pas le choix, le prochain passage de la comète est dans 75 ans !

GRAPHISME 76am
SONORITE 65am
INTERET 82am

LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE

TOUT CE QUE VOUS NE TROUVEZ PAS
DANS LA DISTRIBUTION CLASSIQUE

DES DIZAINES DE LOGICIELS DANS LE DOMAINE PUBLIC
Pour l'Atari ST et maintenant pour l'Amiga
Des jeux, des utilitaires, des images

DES LOGICIELS INEDITS ECRITS PAR CERTAINS D'ENTRE VOUS
Si vous avez un logiciel original sur Atari ST ou AMIGA, vous pouvez
être édité dans la Boutique de Pressimage
Vous gagnerez 35% de royalties sur chaque logiciel vendu

LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE, c'est chaque mois dans...

ST MAGAZINE
et
GENERATION 4

AVENTURE

L'aventure n'aurait pas besoin de présentation, c'est elle qui, depuis toujours, a inspiré toutes les autres formes de jeu vidéo. Sur le plan du gameplay, le principe est simple : le héros explore de vastes espaces, rencontre des personnages, trouve des objets, résout des énigmes et affronte des monstres. Le tout afin de faire progresser l'histoire.

C'est là une des grandes forces du jeu d'aventure. Il peut être à la fois le plus riche et le plus pauvre des jeux puisqu'il fait appel à l'imagination du joueur. Suivant la richesse de son imagination, des textes pauvres peuvent plonger dans un autre monde ou bien une somme de travail nécessaire à la quête qui lui est proposée. Parmi les jeux les plus populaires aux États-Unis figurent les jeux d'aventure qui pourtant ne sont pas du goût de tous. Une rapide animation et la bonne résolution des énigmes font de nouvelles machines de véritables bijoux visuels. Mais les jeux d'aventure ont souvent une durée de vie limitée. Le temps n'est pas loin où une vue animée vraie sur deux vaudra mieux qu'une image de synthèse. Le jeu d'aventure, au contraire, fait appel à l'imagination du joueur. Il ne vieillit pas. Voilà la force de ces machines à rêver.

GOLDEN PATH

ST	SYSTEME	Amiga / ST
Firebird	EDITEUR	Psygnosis
1	JOUEURS	1

Golden Path est un jeu d'aventure dans lequel le héros peut se déplacer sur l'écran comme dans King's Quest mais il lui faut suivre les différents chemins se présentant. Le but est de retrouver la Vérité Or Elle a été cachée par Hermès et de l'anneau que votre père vous a légués. En cours de voyage vous pouvez porter jusqu'à quatre objets. Un livre vous décrit si vous le désirez l'endroit où vous êtes ainsi que les objets et personnages présents. Vous pouvez combattre

85st SCENARIO
91st GRAPHISME
92st COMMANDES
M st DIFFICULTE

ST SYSTEME Amiga / ST
Firebird EDITEUR Psygnosis
1 JOUEURS 1

Vous êtes un champion de karaté et prendre laisser lancer ou utiliser un objet. Le jeu se résume à une découverte de différents objets et surtout de leur utilisation. Des monstres animaux et démons se présenteront devant vous. Vous devrez explorer chutes d'eau, caves, chateaux et temple et si l'aventure peut paraître simple au tout début il n'en est rien. Basé sur des graphismes superbes façon The Pawn et des sons qui laissent bien écoés ce jeu devrait combler les amateurs du genre.

BRATACCAS

un nouveau de salles et de couloirs style 1984. Lorsque vous rencontrez des personnages vous devez choisir l'action que vous désirez accomplir au moment où celle-ci apparaît dans la bulle style 3D qui apparaît lors des discours. Si le jeu semble complexe à première vue il n'en est rien et pourra se terminer assez rapidement. Un beau programme original mais pas à oublier

SCENARIO 82 am st
GRAPHISME 68 am st
COMMANDES 50 am st
DIFFICULTE M am st

LEISURE SUIT

LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARD

ST	SYSTEME	Amiga / ST
Sierra On line	EDITEUR	Sierra On line
1	JOUEURS	1

Drôle jeu qui plaira aux ados spécialiste de ce style de programme. Le sure Suit Larry (tel) reprend bien évidemment le même système de jeu que les King Quest mais c'est le thème qui est différent et certes original. Le jeu est en effet avec classé X et vous attise même à juste fier votre âge on vous posant des questions de culture générale (américaine en plus) pour commencer à jouer. On pourrait se demander si ce genre de programme n'est pas complètement nul mais au contraire c'est un des plus intéressants et des plus drôles de la série. Non pas que le scénario soit complet et plus il n'y a aucune scène Hentai de toute façon tout ce qui pourrait cho

Génération 4

95st SCENARIO
72st GRAPHISME
85st COMMANDES
F st DIFFICULTE

quer les prudes américains est recouvert d'un carré marqué Censuré mais les gags sont vraiment excellents. Le nu réel du jeu est de simple mode des plus belles filles du quartier Hollywood pour vous le garder est mal famé et vous devrez traîner dans les bars les plus infâmes et les discothèques les plus nocturnes ainsi qu'au Casino et à l'hôtel pour réussir votre mission. Réussir graphiquement et surtout du scénario c'est un des meilleurs de la série et surtout des plus drôles. Et pour n'est finalement le premier jeu du style sur ordinateur (Après Softporn Adventure dont c'est d'ailleurs une totale adaptation). En un mot c'est bien

ST SYSTEME Amiga / ST
Sierra On line EDITEUR Sierra On line
1 JOUEURS 1

SPACE QUEST

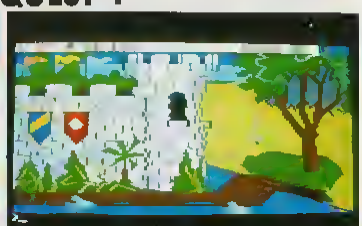
Space Quest est un jeu d'aventure semblable selon le même système que la série des King Quest c'est à dire que vous déplacez le personnage où vous le désirez dans des décors en parsy active assez colorés. Le scénario est par contre beaucoup plus complexe que ceux des King Quest et comporte de nombreux rebondissements. Il est très ressemble beaucoup à celui de la Guerre des Etoiles mais il s'agit plus d'une parodie du film que d'une adaptation et c'est là l'avantage du programme puisqu'il est assez

Space Quest IV est une suite de la série et est de bonne facture. Vous contrôlez des personnages vus de dessus et devez choisir l'action que vous désirez accomplir au moment où celle-ci apparaît dans la bulle style 3D qui apparaît lors des dialogues. Si le jeu semble complexe à première vue il n'en est rien et pourra se terminer assez rapidement. Un beau programme original mais pas à oublier

SCENARIO 88 am st
GRAPHISME 74 am st
COMMANDES 95 am st
DIFFICULTE F am st

KING'S QUEST 1

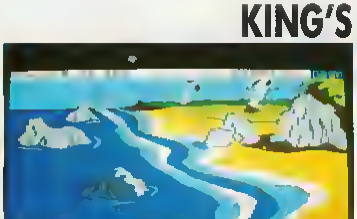
Amiga / ST
Sierra On line
SYSTEME
EDITEUR
1 JOUEURS



SCENARIO 45 am st
GRAPHISME 71 am st
COMMANDES 95 am st
DIFFICULTE F am st

King Quest I est le premier volet de la série des King Quest qui comporte trois parties à ce jour. Le principe de jeu est le même pour tous les jeux de ce style chez Sierra-on line. c est à dire que vous dirigez au joystick votre personnage parmi de nombreux écrans et que vous devez taper au clavier les instructions à prendre. On arrive donc devant un véritable dessin animé d aventure. Le scénario est assez simple le roi de la région vous demande de retrouver et de ramener les trois objets magiques qui lui ont été dérobés ce qui a plongé la région dans le misère. Vous devrez explorer toute la région affronter de nombreux monstres et aller du monde des nuages au fond d un puits en passant par une île difficile à accéder. Si le scénario n'est pas très complexe et résume le jeu à un ramassage d objet il constitue après Black Cauldron l un des jeux du genre parmi les plus simples et est donc un bon moyen de commencer les jeux d aventures animés. Le graphisme n est pas exceptionnel mais a quel plaisir de voir son personnage aller où l on veut !

KING'S QUEST 2



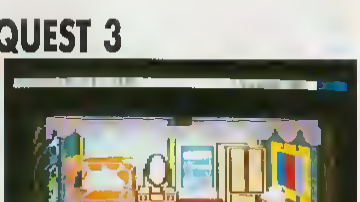
64 am st SCENARIO
70 am st GRAPHISME
95 am st COMMANDES
M am st DIFFICULTE

SYSTEME Amiga / ST
EDITEUR Sierra On line
JOUEURS 1

Premier programme de la série sur le ST cette seconde partie est vite devenue un classique du genre. L histoire se passe quelques années après la fin du premier episode.
Le roi étant mort vous avez pris sa place. Vous avez maintenant décidé de trouver une fiancée mais hélas pour vous celle que vous désirez se trouve enfermée dans une tour sur une île lointaine. A vous de la libérer. Après avoir été dans le royaume de poséidon vous devrez ouvrir plusieurs portes qui vous mèneront sur une colline entourée de nuages sur une île maudite puis sur une île violette et enfin vous pourrez rejoindre votre bien aimée et vous marier avec elle. Mais cela ne se fera pas sans mal car du magicien à la sorcière en passant par le lion et le vampire de nombreux personnages vont s opposer à vous. Si le graphisme n a pas changé et est toujours joli très coloré mais un peu simpliste le scénario lui est déjà plus complexe que le premier épisode et demandera parfois assez d imagination et de réflexion au joueur pour que celui-ci s en sorte bien. Mais le jeu se lim te toujours à ramasser des objets et à les utiliser au bon moment comme dans la première partie. Le système de jeu quant à lui est toujours aussi agréable et original. Un bon jeu

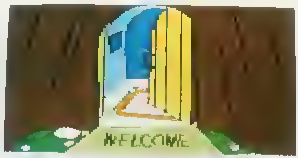
KING'S QUEST 3

Amiga / ST
Sierra On line
SYSTEME
EDITEUR
1 JOUEURS



SCENARIO 97 am st
GRAPHISME 75 am st
COMMANDES 95 am st
DIFFICULTE D am st

Dern et épisode de la série paru à ce jour. King Quest III a créé l événement en renouvelant totalement le jeu. Vous êtes l esclave de Manannan un sorcier qui vit seul en haut d une montagne et vous aimerez bien vous échapper de son emprise. Après avoir exploré le maison et la région voisine vous en aurez plus sur votre identité et vous découvrirez aussi la magie. Grâce à cette magie vous pourrez finalement vous débarrasser du méchant sorcier. Mais l aventure ne s arrêtera pas là puisqu il vous faudra traverser l océan en bateau après avoir été capturé par des pirates puis une fois sur une île voisine escalader une montagne très haute. échapper à l abominable homme des neiges. arriver dans un pays nouveau libérer votre sœur prisonnière d un dragon multicéphale pour enfin retrouver vos parents et votre personnalité. La nouveauté du jeu vient tout d abord de la possibilité de lancer des sorts ce qui donne une nouvelle dimension au jeu mais le complique par là même. Le programme tient sur trois disquettes simple face ce qui montre la longueur du scénario. Mais contrairement aux deux premiers épisodes celui-ci est très difficile. Le graphisme est un peu plus beau et les sons se succèdent par de super bes fonds enchaînés. Voilà donc un axe silent programme pour aventuriers émérites.



WINNIE THE POOH

ST	SYSTEME	ST
Sierra On line	EDITEUR	Sierra On line
1	JOUEURS	1

Tous les habitants de la Forêt des Rêves Bleus sont en émoi une tempête a éparpillé leurs affaires aux quatre coins de la contrée. Le héros qui retrouvera et rapportera ces objets à leurs propriétaires sera invité à une réception avec musique et gâteaux à volonté. Quand vous rencontrerez un personnage vous aurez un indice sur ce qu'il cherche et Maître Hibou qui est très bavard vous donnera facilement des conseils si vous allez lui porter une de vos trouvailles. Il y a aussi des allées à Tigrou, si il vous attrappe vous emporterez un bond dans un endroit au hasard. Si la tempête revient elle disséminera à nouveau tous les objets qui traînent.

C'est un jeu d'aventure en anglais très simple, vous avez juste à choisir, à l'aide de la souris, une des phrases proposées ou une direction. D'autre part les objets changent d'une partie à l'autre si bien que l'on peut rejouer sans répétition.

Winnie the Pooh est plus particulièrement destiné aux enfants (et même aux plus jeunes à ils sont aidés d'un vocal) qui retrouveront avec délice leurs personnages préférés évoluant dans les décors du dessin animé.

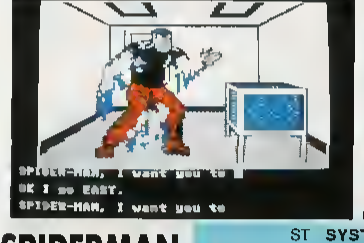
GRAPHISME 80am 80st
SONORITE 80am 4Pst
INTERET 80am 80st

BLACK CAULDRON

ST	SYSTEME	ST
Sierra On line	EDITEUR	Sierra On line
1	JOUEURS	1

Black Cauldron c'est l'adaptation du scénario de Taram et le chaudron magique au système de jeu de King Quest. Vous dirigez votre personnage dans de nombreux tableaux et vous pouvez le faire aller là où vous le désirez ce qui est très agréable. La scène où il n'est pas trop complexe est très longue et même si le vocabulaire se résume à trois mots (ce qui limite ce jeu à la portée de tous !) il faut prévoir de longues heures de jeu pour parvenir au bout. Si le graphisme n'est pas exceptionnel il est très coloré et accompagné souvent de musique et le système de jeu rend ce programme très agréable. A noter que l'Anglais employé est très simple et que même un mini-dictionnaire dont suffire à tout comprendre.

SCENARIO 64st
GRAPHISME 71st
COMMANDES 90st
DIFFICULTE F et



SPIDERMAN

ST	SYSTEME	ST
Adventure Int	EDITEUR	Adventure Int
1	JOUEURS	1

Deuxième épisode de cette série de jeux d'aventure sur les super-héros celui-ci met en jeu Spiderman l'homme araignée. Dans les dédales d'un immeuble il doit affronter ses divers ennemis habituels pour leur rapprendre des gammes ! Il n'y a pas vraiment de scénario et le graphisme très moyen n'améliore pas l'intérêt. Quand on ajoute que le programme n'accepte que des ordres de deux mots du type verbe plus complément vous aurez compris que ce jeu est réellement anachronique sur le ST. De plus on ne peut pas vraiment dire qu'il soit facile ce qui fait qu'il n'intéressera que peu de monde.

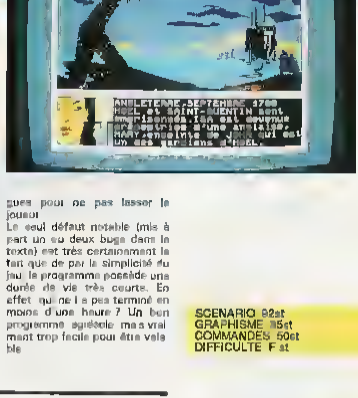
Ce troisième volet de la série est sûrement le plus intéressant de tous grâce à ses originalités. Le programme vous fait jouer non pas un personnage mais deux héros au milieu des Quatre Fantastiques. A tout moment on peut passer d'un personnage à l'autre et ceci très facilement. Quel en est l'intérêt me direz vous ? Et bien simplement que de temps en temps seule l'action combinée des deux personnages permet de sortir d'une situation. Hormis ceci qui est non seulement original mais intéressant le programme n'a pas d'autres intérêts le scénario est mauvais (toujours un ramassage d'objets) le graphisme assez horrible et l'interpréteur toujours aussi limité. Cependant le fait de jouer deux personnages est une expérience intéressante qui il est assez agréable de tenter mais évidemment le jeu en est beaucoup plus complexe que d'habitude !

SCENARIO 23st
GRAPHISME 32nt
COMMANDES 56st
DIFFICULTE Mst

THE FOUR FANTASTICS PART 1

LES PASSAGERS DU VENT 1

ST Infogrames 1 | SYSTEME EDITEUR JOUEURS

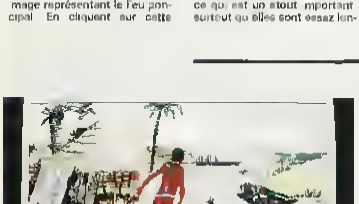


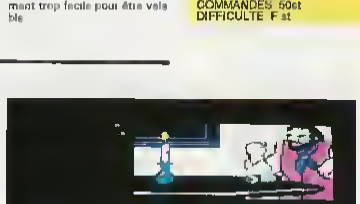
Basé sur la célèbre B. D. de F. Bourgeon, les passagers du vent est un jeu d'un nouveau genre. Si il a agit évidement d'un jeu d'aventure, le système fait plus penser aux jeux de rôle. Le programme est présenté dans une superbe boîte laquelle contient comme règle du jeu un petit feuillet, mais aussi le premier volume de la B. D. de F. Bourgeon. Le scénario débute en effet là où le premier volume se termine et sa lecture sera d'une extrême importance pour la compréhension de l'histoire qui est assez simple : une aventurière et un marin breton parcourent le monde afin de retrouver son bateau. Au port retrouver son honneur. Mais ils vont traverser des pays étrangers peuplés d'animaux dangereux et d'hommes sans scrupules.

Reste maintenant la réalisation. L'écran est divisé en plusieurs parties. Le premier est une image représentant le lieu principal. En cliquant sur cette image apparaissent dans un petit cadre les personnages jouant un rôle. Si vous clignez sur un personnage ses pensées ou ses paroles s'affichent. Pour jouer il suffit de la rencontrer les personnages dans le bon ordre et au bon moment. De temps en temps un personnage peut avoir le choix entre deux ou trois actions. Il vous faut alors cliquer sur le choix que vous trouvez le plus judicieux pour continuer l'aventure. Ce qui change de n'importe quel jeu c'est donc non seulement le fait qu'on n'ait rien à taper au clavier mais aussi que l'on joue tous les personnages qui le souhaitent ou nouveau. Chaque lieu n'est représentés que par quelques dessins qui viennent à afficher sur l'écran général ce qui donne une véritable impression de B. D. Chaque scène est ponctuée de musiques qui sont très originales et bien réalisées ce qui est un atout important surtout qu'elles sont assez longues pour ne pas lasser le joueur.

Le seul défaut notable (mis à part un ou deux bugs dans le texte) est très certainement le fait que de par la simplicité du jeu le programme possède une durée de vie très courte. En effet qui ne l'a pas terminé en moins d'une heure ? Un bon programme agréable mais vraiment trop facile pour être valable.

SCENARIO 92st
GRAPHISME 85st
COMMANDES 50st
DIFFICULTE Fast





LES PASSAGERS DU VENT 2

ST Infogrames 1 | SYSTEME EDITEUR JOUEURS

L'histoire reprend à l'endroit même où s'arrêtait le premier épisode près d'un petit village d'Afrique Noire. On se replonge très vite dans cette ambiance chaude de l'Afrique. Le système de jeu est semblable à ce qu'il est qu'on peut néanmoins cliquer sur un objet à l'écran pour l'utiliser. Le graphisme est toujours d'excellente qualité. Parfois une succession rapide d'images donne une impression d'animation. Contrairement à la première partie qui était très facile, celle-ci est plus ardue. Le problème est que l'on ne sait jamais si l'on est sur la bonne voie ou non jusqu'au dénouement final ou la mort des personnages vous indique que vous avez dû échouer quelque part. Les musiques sont encore très belles et originales et le scénario suivent le BD est toujours aussi palpitant. Malheureusement, comme la première fois on peut trouver que le jeu est court (bien moins que le premier... mais pas encore assez long). En attendant la troisième et dernière partie...

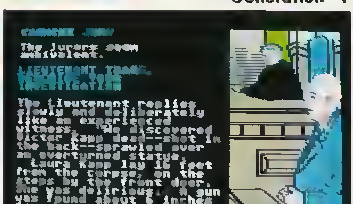
94st SCENARIO
87st GRAPHISME
67st COMMANDES
Mst DIFFICULTE

ST Infogrames 1 | SYSTEME EDITEUR JOUEURS | ST Wyndham 1

TREASURE ISLAND

Treasure Island est bien évidemment l'adaptation en jeu d'aventure 001 du célèbre roman. Il le au trésor. Le scénario du programme reprend tout à fait l'histoire mais les auteurs ont eu l'intelligence de changer quelques détails qui obligent tout de même ceux qui connaissent le roman à chercher quelques astuces ! Le graphisme n'a pas été repris de la version Apple et laisse donc quelque peu à désirer, mais l'interpréteur assez bon et les descriptions complètes rattrapent ce défaut. On peut leur demander de même regretter que des images aussi peu nombreuses pour ne pas dire aussi peu variées soient aussi longues à charger. Mais enfin, elles sont assez nombreuses car le scénario du programme à l'image de celui du roman est très long. Un soft moyen.

SCENARIO 85st
GRAPHISME 45st
COMMANDES 55st
DIFFICULTE Mst



PERRY MASON

ST	SYSTEME	ST
Telarium	EDITEUR	Khyllkor Creat
1	JOUEURS	1

Perry Mason est un jeu d'aventure original à bien des égards. C'est tout d'abord un jeu policier dans lequel vous tenez le rôle d'un avocat et ceci est très rare. Vous défendez une jeune femme que tout dénonce. Celle-ci est en effet déclarée coupable du meurtre de son mari, un riche restaurateur. La veille du crime, elle était venue vous voir et vous avait dit qu'elle était prête à n'importe quoi si celui-ci ne l'aimait plus. Et voilà que le lendemain, on la retrouve pleurante, allongée le long du corps de son mari, le revolver ayant servi au crime encore dans ses mains. Après avoir enquêté sur les lieux du crime et avoir vu Laura en prison, le procès principal reprend du jeu va avoir lieu. Vous pouvez donner des ordres à vos subordonnés ainsi vous pouvez envoyer Paul enquêter sur le sujet de votre choix. Si vous êtes fou que vous pouvez commencer à vous douter du fin mot de l'histoire. Le procès est un véritable combat oratoire, d'où l'intérêt de bien connaître tous les faits qui sont donnés dans le manuel comme celles qui permettent de faire objection. Le graphisme n'a pas été repris depuis la vers on Apple ce qui fait que celui-ci semble bien primaire sur ST mais les musiques qui accompagnent le jeu viennent relever cela. Incroyable de réalisme, passionnant et difficile, Perry Mason est un excellent jeu d'aventure mais qui demande vraiment des connaissances en anglais impertinentes.

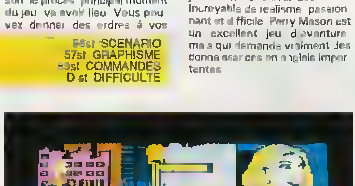
85st SCENARIO
57st GRAPHISME
48st COMMANDES
Dst DIFFICULTE

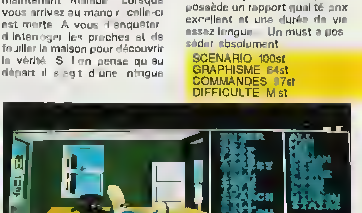
LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Premier programme d'une série que l'on espère longue, le manoir de mortevielle est un jeu d'aventure en français le premier disponible pour ST. Les programmeurs y ont inclus une routine de synthèse vocale ce qui fait que tous les témoins que vous interrogez vous répondent réellement de vive voix.

Le scénario se déroule durant les années 50. Vous êtes détective privé et vous venez de recevoir une lettre d'une amie d'enfance maintenant malade. Lorsque vous arrivez au manoir celle-ci est morte. A vous d'enquêter et d'interroger les proches et de fouiller la maison pour découvrir la vérité. Si l'on pense qu'au départ il s'agit d'une intrigue policière, la lecture de parchemins mystérieux plonge le joueur dans une méditerranée rare. En effet on croit entendre que le jeu va basculer dans le fantastique et le découverte de passages secrets accentue les choses. Tout se fait à la souris grâce à des menus déroulants comprenant le vocabulaire disponible et il suffit de cliquer sur l'écran pour effectuer une action. Les graphismes sont assez beaux le son digital est très variés synthétisés. Plantastiques ! Voilà certainement l'un des meilleurs jeux d'aventure en français disponible sur ST qui apportera au joueur un réel plaisir. Possède un rapport qualité prix excellent et une durée de vie assez longue. Un must à posséder absolument.

SCENARIO 100st
GRAPHISME 84st
COMMANDES 97st
DIFFICULTE Mst





BORROWED TIME

ST	SYSTEME	Amiga / ST
Telarium	EDITEUR	Activision
1	JOUEURS	1

FARENHEIT 451

Farenheit 451 c'est l'adaptation en jeu d'aventure du célèbre livre de Rey Bradbury également adapté par Truffaut pour le cinéma. L'ambience 1984 du roman est très bien retranscrite ici, par toutes les personnes qui vous rechercheront. Une fois le début passé, vous êtes vous organiser et surtout ne pas vous faire prendre. Les graphismes ont été repris de l'Apple II sans être modifiés ce qui est tout à fait dommage. Cependant ils sont corrects et illustrent bien le scénario. L'interpréteur est assez bon et des musiques viennent agréablement ajouter au graphisme de temps à autre. Il faut cependant noter que le jeu n'est pas très facile et qu'il vaut mieux avoir lu le livre pour l'apprécier dans son ensemble. A noter que c'est le seul jeu d'aventure où l'on gagne en mourant !

Borrowed Time est un jeu qui vous place dans la peau d'un détective privé des années 50. Dans le petit ville où se déroule le jeu, vous devrez tout d'abord échapper aux tueurs qui vous poursuivent puis délivrer votre fiancée qui a la servitude et enfin rassembler assez de preuves contre la Boss de la ville un dénommé Fairbanks pour le faire emprisonner. Les graphismes sont beaux et parlons en même ce qui apporte un plus au jeu. Pour prendre un objet voulu à l'écran il suffit de cliquer dessus. Le vocabulaire le plus usité est aussi à l'écran et vous pouvez donc cliquer sur un mot au lieu de le taper au clavier. Le jeu n'est pas vraiment très complexe demandé au joueur une bonne organisation car beaucoup de lieux et de parler ne sont inutiles et fréquent de vous tâcher du tout chemin. L'ambiance rendue par le programme est tout à fait réussie et le jeu est donc un bon polar.

SCENARIO 91am st
GRAPHISME 82 am st
COMMANDES 77 am st
DIFFICULTE Fam st

TRANSYLVANIA

Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Polarware	EDITEUR	Polarware
1	JOUEURS	1

Transylvania est certainement l'un des jeux d'aventure les plus universels. On le trouve en effet sur la plupart des machines preuve de sa qualité. Si le scénario de ce programme n'est pas réellement intéressant (retrouver une princesse capturée par un vampire) c'est plus par le fait de son niveau qu'il est intéressant. En effet, c'est un jeu simple dont la difficulté augmente lentement avec l'avancée du joueur et qui an

84 am st SCENARIO
21 am st GRAPHISME
53 am st COMMANDES
F am st DIFFICULTE

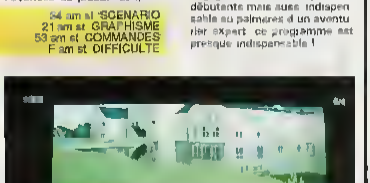
plus présente tous les aspects les plus classiques des jeux d'aventure. Donc ce programme est l'un des meilleurs pour construire une initiation aux jeux d'aventure. De plus ses graphismes simples mais pas laids rajoutent un intérêt non négligeable. Très bien pour les débutants mais aussi indispensable au palmarès d'un aventurier expert, ce programme est presque indispensable !

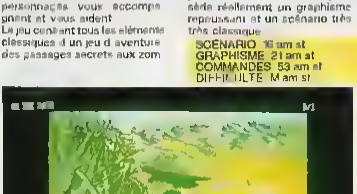
CRIMSON CROWN

Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Polarware	EDITEUR	Polarware
1	JOUEURS	1

Crimson Crown est la suite du célèbre Transylvania. Dans cette nouvelle partie vous revenez dans le pays de Jo(e pr mières aventures pour à jamais détruire le vampire qui hante la région, mais pas seul car tout au cours de votre aventure deux personnages vous accompagnent et vous aident.
Le jeu contient tous les éléments classiques d'un jeu d'aventure des passages secrets aux zom bis hantés des caves du château aux énigmes d'une sorte de Sphinx. Hélas même si l'intérêt n'est pas trop mauvais et si l'amiga a employé n'est pas complexe, les graphismes sont vraiment trop horribles pour rendre le jeu attrayant. De plus les images mettent un temps fou à se dessiner et quand on voit le résultat
Crimson Crown est un bon jeu pour les débutants mais à posséder réellement un graphisme répugnant et un scénario très très classique.

SCENARIO 76 am st
GRAPHISME 21 am st
COMMANDES 53 am st
DIFFICULTE M am st





GUILD OF THIEVES

Amiga / ST	SYSTEME	Amiga / ST
Rainbird	EDITEUR	Rainbird
1	JOUEURS	1

Guild of Thieves est le dernier jeu d'aventure de l'équipe qui a réalisé The Pawn et est un jeu presque parfait. Le scénario se déroule toujours dans la province de Kerovnia et est relativement simple. Pour entrer à la Guilde Des Voleurs il vous faut ramener tous les objets précieux de la région du jeu. Le graphisme est toujours aussi superbe et certains écrans sont parmi les plus beaux jamais vus sur ST. Si il n'y a pas de page graphique

92 am st SCENARIO
99 am st GRAPHISME
98 am st COMMANDES
D st DIFFICULTE

pour chaque lieu, les descriptions très détaillées font que l'on a imagine tout à fait bien les pièces. Mais le plus impressionnant reste l'analyseur syntaxique parmi les meilleurs du moment. Si il comprend bien évidemment des phrases complexes il est possible de retourner à un lieu déjà visité sans avoir à retaper les directions à prendre. Il suffit de taper GO puis le nom de la direction que l'on désire être agréable est tout à fait réalisable. Le même système est disponible pour retrouver un objet perdu. La documentation fournie avec le jeu donne même des codes qui permettent d'avoir de l'aide face aux difficultés du jeu. Malgré cela le jeu est quand même assez complexe.

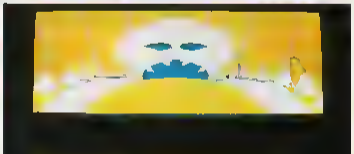
THE PAWN

The Pawn fut l'un des premiers programmes à utiliser à fond les capacités du ST et son succès qui l'a porté sur toutes les machines est plus dû à son graphisme et à son utilisation à cela qu'à son scénario. Vous êtes en train de faire vos courses dans un supermarché lorsque vous avez été enlevé par un vaisseau extra terrestre vous vous retrouvez dans un monde médiéval inconnu avec autour du poignet un bracelet en métal. Il va vous falloir ouvrir les ordres de toutes les personnes que vous allez rencontrer du terrible mage à Kronos à Lucifer en personne sans oublier le roi de la région et le gourou des montagnes.
Le problème avec ce jeu vient du fait que l'on ne sait pas vraiment quel est le but du jeu. Faut il retourner chez soi ? Faut il retrouver le bracelet ? A ces questions vont en rajouter toutes celles qui vont venir se greffer durant votre avancée dans le scénario. Il ne faut jamais oublier que The Pawn signifie Le Pion en français. Si les quelques 30 images sont superbes si le système des menus déroulants à l'image de parchemins est pratique et original et l'interpréteur de syntaxe performant le scénario est vraiment trop tordu les actions à faire trop complexes à trouver souvent trop longues pour que The Pawn puisse être appelé un bon jeu d'aventure. Une renommée vraiment trop surfaite.

SCENARIO 43 am st
GRAPHISME 57 am st
COMMANDES 3h am st
DIFFICULTE D am st

JEWELS OF DARKNESS

ST | SYSTEME
Rainbird | EDITEUR
1 | JOUEURS



SCENARIO 75 st
GRAPHISME 25 st
COMMANDES 57 st
DIFFICULTE M st

Jewels of Darkness est une compilation de trois aventures médiévales fantastiques. Les scénarii sont bien pauvres et trop classiques pour être réellement intéressants. Les trois aventures se suivent mais peuvent être jouées dans n'importe quel ordre. La première, Colossal Adventure vous propose d'explorer un immense donjon afin de secourir les elfes qui y sont emprisonnés.
La seconde, Adventure Quest vous met dans la peau d'un apprenti sorcier qui doit lutter contre le Seigneur des Démons... tout un programme. Enfin, dans la troisième et dernière aventure, Dungeon Adventure, vous profitez de la disparition du Seigneur pour chercher fortune dans son donjon ou de nombreux monstres et pièges vous attendent.
Le graphisme de ce jeu est assez mauvais, mais ceci s'explique par le fait qu'il y a plus de 600 lieux... L'interpréteur est assez bon, comme toujours chez Rainbird, et possède ses originalités comme l'option OOPS qui permet de revenir au coup précédent et qui est bien pratique quand on se trompe !

Finalement, Jewels Of Darkness n'est pas un mauvais jeu, mais il est dommage que les scénarii soient aussi classiques.

SILICON DREAMS

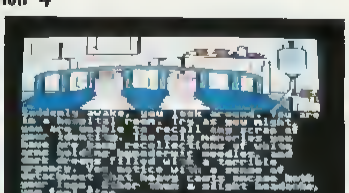
Amiga / ST | SYSTEME
Rainbird | EDITEUR
1 | JOUEURS

SCENARIO 7/ am st
GRAPHISME 25 am st
COMMANDES 57am st
DIFFICULTE M st

Après Jewels of Darkness qui vous proposait trois aventures médiévales assez classiques, Rainbird récidive avec la science fiction. Silicon Dreams est un recueil de trois jeux dont les scénarios se suivent mais peuvent être joués de façon indépendante.
La première aventure, « SNOWBALL » a un début qui rappelle sérieusement celui d'Alien. Vous êtes réveillé de votre hibernation car le vaisseau colonisateur vous transportant à peu près deux millions de passagers a un problème de guidage. C'est à vous de sauver le vaisseau, mais faites attention les robots de surveillance qui ne sont pas au courant de votre réveil risquent de vous poser bien des problèmes.
La seconde aventure, « RETURN TO EDEN » se déroule dès la fin de la première. Vous avez sauvé le vaisseau mais on vous a hélas pris pour un saboteur et vous êtes condamné à mort ce qui vous oblige à vous ejecter sur la planète Eden avant que le verdict ne soit exécuté. La planète fourmille de dangers et trouver la cité des robots ne sera pas de tout repos.
La dernière aventure « WORM IN THE PARADISE » se déroule près de cent ans plus tard. Vous devez gagner de l'argent et monter en estime au gouvernement de manière à sauver le monde.
Ces trois aventures sont particulièrement originales, non seulement par les énigmes proposées (qui ne sont pas des plus faciles) et aussi par l'originalité de l'histoire. L'interpréteur est excellent et permet de faire de très longues phrases avec moto de liaisons et pronoms. Le seul point faible de ce programme est comme pour Jewels Of Darkness la faiblesse des graphismes. Cependant ceux-ci étant au nombre de 600 on peut pardonner Rainbird d'un graphisme aussi moyen.

En fait, Silicon Dreams est un bon programme qui possède une durée de vie assez grande.

LA BAL DE L'AVENTURIER FOU SUR MINITEL: AVENFOU! IL REPOND A TOUTES LES QUESTIONS SUR TOUS LES JEUX!



MINDSHADOW

Amiga / ST SYSTEME ST
Activision EDITEUR Telarium
1 JOUEURS 1

Mindshadow vous place dans la peau d'un amnésique. Vous vous réveillez sur une île déserte, avec une énorme bosse derrière la tête. Qui êtes-vous ? Que faites-vous là ? Ce sont les questions auxquelles il vous faudra répondre pour comprendre le pourquoi et le comment de l'histoire. Il vous faudra tout d'abord quitter cette île déserte : prendre le bateau, aller à Londres, puis au Luxembourg et enfin repartir pour Londres. Les graphismes sont assez jolis et soignés. Pour prendre un objet, il vous suffit de cliquer sur celui-ci à l'écran, ce qui simplifie le jeu surtout que le vocabulaire le plus utile est à l'écran et que l'on peut cliquer dessus au lieu de taper le mot.

Mindshadow est un jeu simple dont le progression est ni trop facile ni trop difficile et qui convient donc à tout débutant en jeux d'aventures car la plupart des énigmes ne demandent que de la logique pour être résolues. Le vocabulaire employé est très simple et est donc à la portée de quelqu'un ayant peu de connaissances en Anglais... ou un petit dictionnaire.

Un bon scénario — une bonne réalisation... un bon jeu

SCENARIO 92 am st
GRAPHISME 92 am st
COMMANDES 77 am st
DIFFICULTE F am st

NINE PRINCES IN AMBER

Amiga / ST SYSTEME ST
Activision EDITEUR Telarium
1 JOUEURS 1

Ce programme est une adaptation de la saga d'Ambre du génial Roi Zelazny. Le scénario est au départ assez simple mais devient rapidement très complexe. Vous vous réveillez avec une jambe dans le plâtre dans un lit d'hôpital alors que vous ne vous souvenez plus de rien. Il va vous falloir retrouver votre identité grâce à la Maréelle d'Ambre par laquelle Ambre et ses princes existent. Une fois votre identité retrouvée, vous devrez lutter pour votre cité et la défendre des attaques de vos frères et sœurs. C'est un jeu d'aventures, d'allégeances et de trahisons. Si le programme suit de beaucoup le roman, il s'en détache parfois, perdant le joueur qui connaît le roman ce qui fait que le jeu n'est pas une bête adaptation du livre. De plus Zelazny a collaboré lui-même à l'élaboration du programme ce qui en garantit la qualité. Il y a un manque inconvénient de mort (près de 400000) ce qui permet des options de dialogue très précises et également pour ce qui est des combats. Quand à la traversée de la Maréelle c'est un véritable autre jeu qui demande de la stratégie et un peu de réflexion. Le graphisme n'est pas fantastique, puisqu'il n'a pas été repris depuis la version Apple, mais les musiques qui ponctuent le jeu le rendent agréable.

En un mot, Nine Princes In Amber est un jeu fantastique mais particulièrement complexe et donc à réserver aux aventuriers aimantes et possédant un bon dictionnaire.

SCENARIO 99 am st
GRAPHISME 57 am st
COMMANDES 89 am st
DIFFICULTE D pre st

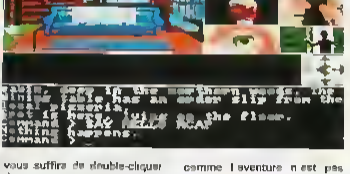
TASS TIMES IN TONE TOWN

Amiga / St SYSTEME
Activision EDITEUR
1 JOUEURS

Vinci très certainement l'un des jeux d'aventure les plus fous.

Votre grand-père a disparu de sa maison et son chien reste seul. En feuilletant le bibliothèque vous découvrez un étrange cercle et vous passez dedans. Vous voilà maintenant dans un monde où les animaux parlent et où il vous faut très vite être à la mode ce qui vous obligera à acheter de l'anneau fluorescent à la combinaison spéciale sans oublier de vous faire tondre les cheveux.

Mais dans ce monde de fous il vous faut faire très attention car on n'y blague pas les touristes et un démonimé Franklin Snail un Crocogator tentre l'allégateur le cochon et le faucon) risque bien de vous manger quelquefois avant que vous ne trouvez comment être le plus impossible pour passer inaperçu. Le but du jeu est évidemment de trouver et de retrouver votre grand-père puis de mettre l'on à la tyrannie du tous des ?) Crocogators. Pour vous aider le chien Ennie vous aura certainement. Certains invités seront disponibles que dans le TASS TIMES journal fourni avec la boîte de jeu ce qui est une bonne idée et permet de mieux comprendre le monde de TASSTIMES (De plus le journal est très humoristique)



Le graphisme est superbe et souvent quelque peu animé. Cependant il est plus comme dans Mindshadow le vocabulaire qui est affiché à l'écran mais des icônes à cliquer pour les actions les plus utilisées. De même pour regarder un objet, plus besoin de taper LOOK objet... il vous suffit de le cliquer à l'image pour l'inspecter. Pour le prendre il vous suffira de double-cliquer dessus

Tass times in Tonetown est donc un très bon programme qui brille par son originalité son humour son graphisme et sa facilité d'utilisation. La durée de vie de ce programme est bien évidemment liée à votre capacité à en résoudre l'énigme et comme l'aventure n'est pas vraiment facile, vous risquez d'y jouer longtemps

SCENARIO 95 am st
GRAPHISME 87 am st
COMMANDES 77 am st
DIFFICULTE F am st

GATEWAY

Gateway est un jeu d'aventure graphique au scénario assez original. Vous venez d'hériter de la maison de votre grand père et vous découvrez que celui-ci n'était pas l'homme que vous pensiez. Dans sa maison après une exploration assez complète vous trouverez attectivement une série de portes spatiotemporelle qui vous emmenera dans divers mondes !

81st SCENARIO
74st GRAPHISME
63st COMMANDES
D et DIFFICULTE

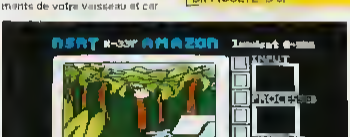
ST SYSTEME Amiga / ST
Pryority Soft EDITEUR Polarware
1 JOUEURS 1

Le graphisme des salles est assez bon et d'un style particulier mais agréable et novateur et aspect important il suffit de cliquer sur les objets visibles à l'écran pour avoir leur description ! Le programme qui existait déjà sur l'Apple II a été optimisé sur le ST et grâce à un analyseur syntaxique assez bon le jeu est non seulement intéressant mais en plus progresse !
En fait Gateway est un des bons logiciels disponibles sur le ST et il est pourtant trop peu connu.

OO TOPOS

OO Topos est un jeu d'aventure de science fiction. A cause d'une collision entre un vaisseau et un météore un dangereux produit risque de tuer toute vie sur la Terre. Vous êtes le seul à pouvoir agir pour sauver la planète à temps. Mais après avoir décollé avec votre vaisseau des ellens ont abordé votre engin et vous avez été transporté sur la planète de OO Topos où vous êtes maintenant enfermé. Il vous faudra tout d'abord vous échapper détruire le robot qui garde le centre et enfin retrouver les éléments de votre vaisseau et certains trésors afin de les ramener à votre vaisseau pour enfin pouvoir repartir et sauver la Terre. OO Topos est un jeu assez intéressant de par son scénario original son interpréteur assez bon et des graphismes honnêtes. Le jeu en plus est assez simple et la progression est facile et les vies que C'est donc un jeu que l'on peut conseiller aux débutants bien qu'il leur faudra tout de même un bon entraînement.

SCENARIO 64 am st
GRAPHISME 64 am st
COMMANDES 72 am st
DIFFICULTE D et



ALIEN FIRES

ALIEN FIRES est la première volet d'une série d'aventures graphiques pour l'AMIGA. En guise d'introduction on apparaît une superbe page de présentation agrémentée d'une envoûtante musique qui donnent immédiatement l'ambiance. Vous êtes dans un lointain futur sur une planète au fin fond de la galaxie. Votre mission est de retrouver un savant mystérieux et vénéneux nommé SAMUEL KURTZ et de déruire toutes traces de ses recherches sur les voyages dans le temps. Si vous accomplissez votre tâche à merveille vous gagnerez toute la reconnaissance des Seigneurs du Temps. Ces derniers sont les détenteurs immortels chargés de préserver l'ordre dans l'univers. Le conseil des anciens se réunit souvent au cours d'une partie et juge vos faits et gestes.

75am GRAPHISME
30am SONORITE
72am INTERET

Amiga SYSTEME ST
Jaghware Inc EDITEUR Telarium
1 JOUEURS 1

Lorsque une partie débute vous pouvez créer un personnage ou utiliser un personnage existant. Vous choisissez les points faibles et les points forts dans les demandes suivants comme dépendant de la compréhension rapidité. Notons que ce jeu possède une synthèse vocale de qualité moyenne (mais très désagréable si vous ne maîtrisez pas l'anglais). A part cela les graphismes sont beaux surtout les personnages que vous rencontrez. Vous déplacez avec le clavier et vous vous dirigez à l'aide des flèches de direction. ALIEN FIRES est tristement un assez bon compromis entre l'aventure et le jeu de rôle qui devrait plaire à tous les aventuriers fous.

AMAZON

Amazon est l'adaptation du jeu d'aventure du célèbre livre CONGO de Michael Crichton. Vous devez aller en Amazonie pour découvrir ce qui a décimé l'expédition de la société pour laquelle vous travaillez. Des guérillas aux Indiens des mégères aux dinosaures volcan aux vous tiendrez par découvrir une cité disparue où tout le mystère de cette affaire s'éclaircira. Le jeu possède trois niveaux de difficulté le plus facile vous apportant même de l'aide quand vous ne savez pas quoi faire. Les graphismes ont été repris du jeu de l'Apple II et ne sont donc pas à la hauteur du ST. Cependant, grâce à un scénario bien adapté le jeu est assez agréable et la progression est assez naturelle et aisée. Un bon jeu.

SCENARIO 82 st
GRAPHISME 41 st
COMMANDES 63 st
DIFFICULTE Mst

INFOCOM

Non, Infocom n'est pas le nom d'un jeu, mais d'une série de jeux.
Cette société qui dégaine d'Activision ne produit que des aventures textuelles et en anglais. Voilà donc qui ne devrait pas avoir beaucoup d'intérêt, mais les scénarios et le quotient de ces aventures font qu'elles comptent parmi les plus vendues aux Etats Unis. En France, il en va tout autrement puisque l'on considère qu'un jeu en anglais sans graphisme n'est pas un vrai jeu. Mais certaines boutiques en importent directement et comme ces programmes ont tout de même leurs aficionados il était normal qu'on leur consacre une place dans ce numéro spécial. Nous allons donc vous donner la liste complète de ces jeux ainsi que les thèmes qu'ils abordent, et nous en testerons un. The Hitch-Hiker's Guide to the Galaxy.

BALLYHOO : policier
BRIMSTONE : aventure
-BUREAUCRACY : humeur
CUTTHROATS : aventure
DEADLINE : policier
-ESSEX : aventure
THE HITCHICKER'S GUIDE TO THE GALAXY : science fiction/humeur
HOLLYWOOD HI JINX : aventure
INFIDEL : thème que fantaisie
THE LEATHER GODESSES OF PHOBOS : science fiction/humeur/erotique
LURKING HORROR : horreur
MIND FOREVER VOYAGING : science fiction
-MINDWHEEL : aventure
-PLANETFALL : science fiction
SEASTALKER : science fiction
SORCERER : thème que-fantaisie
SPELLBREAKER : thème que fantaisie
-STARCROSS : science fiction
-STATIONFALL : science fiction
SUSPENDED : policier
TRINITY : science fiction
WISHBRINGER : thème que fantaisie
WITNESS : policier
ZORK I : thème que fantaisie
-ZORK II : thème que fantasy
ZORK III : thème que fantasy

THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Derrière ce titre bizarre beaucoup de spécialistes de la science fiction reconnaîtront le nom d'un des livres les plus drôles du genre. Ce jeu est en effet tiré de la série du Guide du routard galactique de Douglas Adams et l'auteur lui même a participé à l'élaboration du programme. Votre maison va être détruite pour le salut de la place à une autoroute spatiale. Vous allez découvrir que votre meilleur ami n'est autre qu'un extra terrestre et vous allez commencer un périple qui vous emmènera au fin fond de la galaxie. Le jeu est intéressant, et est en plus très très drôle, du par les notes de l'auteur dans lesquelles on retrouve son style si particulier. Un des seul jeux d'aventure à mourir de rire ! A posséder absolument.

SCENARIO 100 st
GRAPHISME : st
COMMANDES 95 st
DIFFICULTE D st

LITTLE COMPUTER PEOPLE

Amiga / ST
Activision
1 JOUEUR
SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Le saviez vous ? Des petits êtres vivants habitent votre ordinateur ! Vous ne me croyez pas ? Alors achetez donc Little Computer People (LCP) et vous en serez convaincus.
Mais attention... l'essayer c'est l'adopter ! Vous ferez connaissance d'un personnage qui comme vous a ses habitudes et ses besoins et avec lequel vous allez communiquer.

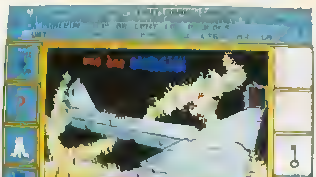
Le décor dans lequel il vit avec son chien est assez sympathique style pavillon grand confort entrée cuisine chambre salle de bain bureau salon et grenier (Ou ont-ils pu caser tout ça dans mon ordinateur ?)

Les présentations sont faites (mon LCP s'appelle Richard). Bien que de nature assez indépendante il a besoin d'aide dans certains domaines : pour qu'il reste en bonne santé veillez à ce qu'il ait toujours à boire et à manger de même que le ventre à pattes qui l'accompagne.

Richard est également sensible aux marques d'affection que je lui témoigne (caresses cadeaux coups de téléphone etc.) et il affiche une mine réjouie en guise de remerciements. Petit à petit il devient mon compagnon et je peux lui demander de jouer du piano (c'est un excellent musicien) ou de faire une partie de cartes.

Malheureusement, comme tous ses congénères il ne parle que l'anglais ce qui rend le dialogue difficile avec les plus jeunes d'entre nous. A quand une version française qui augmenterait singulièrement l'intérêt de ce jeu ?

GRAPHISME 83 am st
SONORITE 81 am st
INTERET 70 am st



MASSACRE

Si vous aimez les films d'horreur, voilà un jeu d'aventure qui peut vous intéresser. Massacre est le premier jeu du genre disponible sur ST. Comme dans les films Gore, il possède des graphismes réellement sanguinolents et dégoûtants, et le scénario est lamentable : vous êtes à la fête foraine et vous y restez jusqu'à la fermeture. Vous êtes alors attiré par un bâtiment. Vous y entrez et la porte se referme derrière vous... Vous voilà prisonnier de la 520ième dimension. Le système de jeu est simple : pour prendre un objet il vous suffit de cliquer dessus, et pour allumer quelque part vous cliquez sur les sorties ou sur les flèches à gauche ou à droite de l'écran.
Si l'on fait abstraction d'un bug de programmation (qui permet de gagner très rapidement) Massacre bénéficie de bonnes graphismes et mérite la mention assez bien.

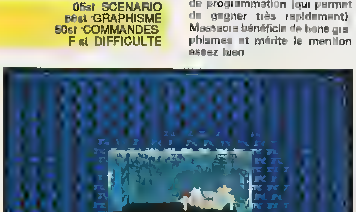
05st SCENARIO
06st GRAPHISME
05st COMMANDES
F st DIFFICULTE

ST SYSTEME ST
Lonciels EDITEUR EH Services
1 JOUEURS 1

EREBUS

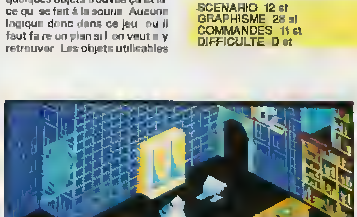
Vous êtes un vulcanologue de renom et vous étudiez le volcan Erebus situé en plein Antarctique lorsque votre avion s'est malencontreusement écrasé sur la banquise. Votre but est bien évidement de retourner à la civilisation. Pas d'interpréteur dans le jeu les seules commandes étant les directions et l'utilisation des quelques objets trouvés ça et là ce qui se fait à la souris. Aucune logique donc dans ce jeu où il faut faire un plan si l'on veut s'y retrouver. Les objets utilisables sont peu nombreux et les dégâts abondent à commencer par la tempête de votre corps qui diminue dangereusement sur la banquise. En fait on se rend très vite compte qu'il s'agit plus d'un jeu de labyrinthe que d'un jeu d'aventure. Le jeu en plus est très long et comme il n'est pas possible d'effectuer de sauvegarde il devient vite injouable et inintéressant.

SCENARIO 12 st
GRAPHISME 2st
COMMANDES 11 st
DIFFICULTE 0 st



EDEN BLUES

Vous êtes le seul homme ayant survécu à une attaque extra terrestre et votre but est non seulement de vous échapper de la prison ou vous vous trouvez, mais aussi de retrouver la seule femme restant sur terre pour refonder la race humaine.
La belle page d'introduction est aussi à la création de votre personnage. Vous devez répartir vos points parmi trois caractéristiques : la force, le courage et la vigueur. Une fois ceci fait, le jeu commence alors.
Vous vous trouvez enfermé dans une prison, et vous devez tout d'abord sortir de votre cellule. Si les actions à mener se font facilement avec le bouton gauche pour le déplacement c'est tout autre chose. Il faut appuyer sur le second bouton de la souris tout en la faisant mouvoir dans la direction voulue, qui n'est vraiment pas pratique, surtout que chaque choc contre un mur vous retire des points de vie précieux.
Un compteur indique les heures et la période de la journée en cours, permet de repérer où et quand on rencontre des ennemis. Parfois il s'agit d'objets volants indentifiables (pas leur laideur !) parfois de sortes de chiens grognons aux allures ridicules. Lors de la rencontre de certains de ces ennemis vos points de vie chutent très rapidement sans raison, comme si le vis même de ceux-ci pouvait vous tuer. Etrange !
Eden Blues est un jeu difficile pas vraiment maniable, et sa durée de vie est très limitée. En effet les graphismes moyens, les sons primaires et surtout le fait qu'on ne se repère pas bien dans le dédale font que l'on se désintéresse vite de l'avenir de ce pauvre homme.



ST SYSTEME ST
Ere Informatiq EDITEUR Ere Informatiq
1 JOUEURS 1

CRAFTON & XUNK

Les Français c'est bien connu n'ont pas de pétrole mais ils ont des idées. Crafton est un logiciel très original d'aventure action en perspective. Le but du jeu est de sauver la planète CRAFTON. Pour cela il vous faudra retrouver 8 éléments d'un code secret que seuls plusieurs scientifiques connaissent. A vous de leur faire avouer. Les graphismes sont très fins, très colorés et d'une grande diversité.
Vous vous baladez à travers un dédale de salles. Dans chaque salle vous avez des actions à effectuer. Par exemple vous devrez ramasser des seringues et autres objets. Des petits monstres gênent votre recherche (insectes ordinaires). CRAFTON est un jeu de recherche qui n'est pas près de vous lasser et qui m'a impressionné. C'est une des grandes réussites françaises. Vous pouvez jouer au clavier à la souris ou au joystick. Bravo aux créateurs qui ont fait preuve d'une grande originalité même dans la notice qui est faite sous forme de B.D. CRAFTON est un logiciel que les adeptes de l'aventure-action se doivent de posséder.

GRAPHISME 87st
SONORITE 65st
INTERET 86st

PIRATES OF THE BARBARY COAST

Vous voilà au 18e siècle sur la côte de Barbarie capitaine de la frégate Amaican Star

Tandis que vous faites escale à Casablanca une bande de bandits pille votre bateau et enlève votre fille ne vous laissant que le plan énigmatique d'une île au trésor et les 5 000 pièces d'or que vous aviez cachées en lieu sûr Leur chef le cruel Gorge Sanglante exige une rançon de 50 000 pièces d'or si vous ne voulez pas que Cathe ine finisse au marché aux esclaves

52 st GRAPHISME
64 st SONORITE
68 st INTERET

SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

ST SYSTEME Amiga
EDITEUR Cinemaware
JOUEURS 1

C est le point de départ d une histoire très « arabisante » De port en port vous tentez de faire fructifier votre capital en faisant du commerce en attaquant et pillant d autres navires pirates Vous apprenez à connaître les coutumes de chaque dentés et à marchander comme il se doit dans cette région Peut-être découvrirez vous l île au trésor et prendrez vous votre revanche sur le maudit Gorge Sanglante ? Mi aventure mi simulation économique ce jeu s appuie sur un scénario assez original La musique est bien choisie on aurait souhaité une animation et des graphismes plus travaillés

Comme tous les matins la princesse Sylphani vient saluer son père le calife dans sa chambre Horreur l Calbi cette plus forme humaine il a été changé en faucon ! Les plus grands sevantz du royaume sont réunis la cal fe » probablement été victime d un sortilège de son ennemi le Prince Noir Saul le Sherman pourrait le guérir si toutefois on lui apporte 3 pierres précieuses et un objet qui lui tient à coeur

Le temps presse ! Sylphani fait appel à vous Sinbad le marin légendaire pour lui venir en aide Le sort du royaume est entre vos mains

Ce jeu très original réunit trois genres

l Aventure vous parcourez les océans à la rencontre des principaux personnages en tentant d en tirer un maximum de renseignements Faites preuve de beaucoup de diplomatie car ils sont part culièrement susceptibles

-le Stratégie vous assurez le déplacement des troupes du calife pour défendre le palais contre les armées du Prince Noir vous devez aussi « gérer » votre équipage (recrutement et défense du bateau)

l Arcade nombreux duels manuellement de la fronde cinquante du bateau entre les récifs escalade de rochers

SINBAD nous a enthousiasmé par la richesse de son scénario la variété des personnages et des situations la qualité graphique et musicale et enfin l ambiance fascinante qui en résulte

GRAPHISME 95am
SONORITE 97am
INTERET 97am

GRANDE BRADERIE

DES PRIX JAMAIS VUS !

DES DIZAINES DE LOGICIELS A DES PRIX JAMAIS VUS

DES PROMOTIONS SUR LES DERNIERES NOUVEAUTES

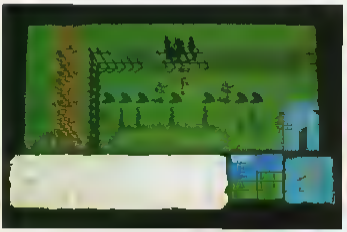
MATERIEL A PARTIR DE 150 Francs

LOGICIELS A PARTIR DE 15 Francs

Quelques exemples
Le radissime DE ITE ATARI: 50 francs.
La tablette tactile 295 francs
Initiation au Basic 15 francs

POUR TOUS LES UTILISATEURS DE LA SERIE ATARI
400 / 600 XL / 800 / 800 XL / 1200 XL / 65 XE / 130 XE

MICRO VIDEO 8, rue de Valenciennes 75010 PARIS ✆ (1) 42.01.83 66
METRO: GARE DU NORD



THE FAERY TALE ADVENTURE

DEFENDER OF THE CROWN

Amiga	SYSTEME	Amiga
Micro Illusion	EDITEUR	Cinemaware
1	JOUEURS	1

Le pays de Holm qui vivait jusqua lé an paix est brusquement ravagé par des gobelins mort vivants et autres monstres venus du Nord. Las trois fils du maître darme dun petit village nommé Tambry décident de mettre fin é cette invasion en tuant le magicien responsable de tous ces maux et en retrouvant le talisman qui libérera le pays. Le fils aîné le plus fort partira le premier sil échoue ses frères prendront la relève. La pays de Holm est immense (17000 déserts) et l aventurier qui s y engage découvrira des paysages féeriques châteaux monta gnes déserts marais lacs et même des îles qui ne peuvent être atteintes qu à dos de cygne de mer. A condition bien sur de savoir l apprivoiser.

Ce jeu de rôle sa déroule comme un film. Le personnage que vous dirigez marche nage se bat peut entrer dans les habitations pour manger se reposer y discuter etc.

Faery Tale le premier du genre cancilie la beauté d un jeu d'aventure et la richesse d un jeu de rôle. Un des meilleurs actuellement sur Amiga.

94am GRAPHISME
89am SONORITE
94am INTERET

Lan mil est mort l Angleterre médiévale est aux mains des Normands. Lequel des quatre nobles chevaliers Saxons choisirez vous pour reconquérir le pays. Wilfred of Ivanhoe. Cedric of Rotherwood. Geoffrey Longsword ou Wolfric the Wild ?

Chacun tentera d agrandir son territoire aux dépens des autres suivant ses aptitudes au commandement ou ses exploits guerriers au tournoi ou à l école. Au hasard de ses conquêtes votre chevalier délivrera peut être l élue de son coeur un prisonnée dans un cachot humide. Vous attaquerez les châteaux ennemis à la catapulte en gardant garde aux valeurs qui surgissent du temps à autre et saboteront votre matériel ou volent votre or.

Enfin si vous parvenez à vaincre 3 lords Normands et à vous emparer de leur fief la couronne d angleterre sera vôtre.

Avec des graphismes é la hauteur des plus beaux. Defender of tha Crown est vraiment digne de l Amiga !

GRAPHISME 96am
SONORITE 91am
INTERET 92am

SI VOUS ETES EN PROVINCE, VOUS POUVEZ EGALEMENT PROFITER DU SERVICE **MICRO VIDEO**

Téléphone (1) 42 01 83 66
8, rue de Valenciennes 75010 PARIS

Vous pouvez bénéficier des nouveautés, des prix et du S.A.V du spécialiste du ST sur PARIS

JE COMMANDE:

520 STF	☐	2990 F	Commutateur vidéo (Monochr/Coul.)	☐	295 F
520 STF + Moniteur Couleur	☐	4950 F	Combi Trackball/Joystick/souris	☐	395 F
1040 STF	☐	4990 F	Carouche BACK PACK	☐	495 F
1040 STF+ Moniteur Monochrome	☐	5990 F	Carte mémoire 500K (STF)	☐	1150 F
1040 STF+ Moniteur Couleur	☐	6990 F	Digitaliseur sonore ST REPLAY	☐	800 F
1040 STF+ Monit. Coul 1224	☐	7490 F	Digitaliseur sonore PRO SOUND	☐	690 F
Imprimante ATARI SM804	☐	1990 F			
STAR NL10 (avec interf. et cordon)	☐	2990 F	PUBLISHING PARTNER (Français)	☐	1780 F
DISQUE DUR 20 MEGAS	☐	4990 F	SOLUTION (gestion commerciale)	☐	2375 F
DISQUE DUR 40 MEGAS	☐	6990 F			
			F15 STIKE EAGLE	☐	295 F
MEGA ST2 (Avec moniteur SM 125)	☐	11190 F	BARD S TALE	☐	390 F
MEGA ST4 (Avec moniteur SM 125)	☐	14750 F	TERRORPODS	☐	249 F

LES MEGA ST SONT ARRIVES

Cable Midi (2m) ☐ 59 F (5m) ☐ 90 F
Cable Imprimante ☐ 195 F

Veuillez me livrer les articles que j'ai coché à l'adresse suivante:

NOM PRENOM
ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

Je joins mon règlement d un montant de _ _ _ _ en chèque ☐ C C P ☐ J'ai bien noté que le port est gratuit.

SEVEN CITIES OF GOLD

Amiga SYSTEME ST
Electronic Arts EDITEUR FTL
1 JOUEURS 1

Me voici explorateur au 16e siècle. La couronne d'Espagne a accepté de financer mon expédition vers le nouveau monde : quatre bateaux, un équipage de vieux et des marchandises à échanger.
Après quelques semaines de voyage, la terre est en vue. Il est maintenant temps de composer l'équipe qui m'accompagnera en reconnaissance. Première découverte : une mine d'or ! Hélas, les hommes sont trop chargés. Demi-tour vers le bateau qui transporte une tren-

40am GRAPHISME
60am SONORITE
64am INTERET

taine de gros kros. Bientôt les caves sont pleines d'or.
Mais l'équipage a faim ! Je mène quelques hommes et un peu d'argent en direction du village voisin en quête de nourriture.
Ah ! L'accueil est plutôt hostile et avant d'avoir pu prouver la hutte du chef (seul habilité à faire du commerce) nous avons échoué dans la marmite des indigènes...
Cette adaptation d'un jeu vieux de trois ans n'a pas perdu de son intérêt, mais on attendait quelque chose de plus soigné. Les capacités graphiques de l'Amiga sont loin d'être exploitées.

Sundog fut l'une des premières simulations disponibles sur ST... et l'adaptation du programme originel de l'Apple II a été parfaitement réalisée. Les auteurs ayant su profiter des excellentes possibilités graphiques du ST. Le scénario lui-même est simple. Vous jouez le rôle d'un débutant dans le commerce galactique et vous devez découvrir une colonie et l'équiper 18 planètes, 50 villes et un plus un vaisseau assez com-

SUNDOG

plexe à manoeuvrer, de nombreux petits jeux à l'intérieur rendant ce programme passionnant. Un Must !

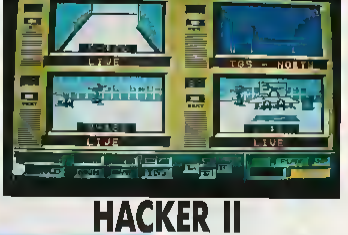
SCENARIO 94 st
GRAPHISME 67 st
COMMANDES 88 st
DIFFICULTE 0 st

HACKER

Amiga / ST SYSTEME Amiga / ST
Activision EDITEUR Activision
1 JOUEURS 1

Un manuel des plus succincts. Visiblement l'auteur d'Hacker a voulu laisser libre cours à l'imagination du joueur.
Que se passe-t-il sur votre écran ? Un texte bizarre apparaît... vous venez d'entrer par hasard dans un dialogue qui ne vous concerne pas. On vous demande un mot de passe... ça ne sera sûrement pas « courses » ? Eh bien non, cette fois-ci le système de sécurité n'a pas fonctionné ! Il est difficile de freiner votre curiosité, commencez les fonctionnements des robots n'est pas pour vous qu'un jeu d'enfant.
Aussitôt vous voilà responsable de l'opération MAGMA : récupérer avant qu'il ne parvienne à l'ennemi un document de toute première importance. Déjà celui-ci a fait son chemin et plus rien ne s'oppose sur le partage aux quatre coins du monde.
A vous de déjouer les machinations.
Imagination et méthode sont les clés qui vous permettront de mener à bien cette aventure originale.

Encore une histoire d'espionnage typiquement américaine. Les méchants soviétiques ont découvert une arme redoutable dont l'utilisation toutefois serait l'équilibre Est-Ouest. Les plans de cette arme sont cachés dans une base militaire implantée quelque part en plein Siberie.
Heureusement la CIA a eu vent de l'affaire et a réussi à introduire sur place 3 robots et une matrice de communication multifonctionnelle qui permet de gérer plusieurs caméras disposées dans tout le complexe.
Votre rôle dans tout ça : vous êtes le meilleur spécialiste mondial en sécurité informatique et

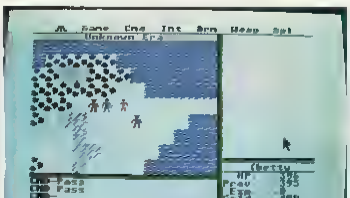


HACKER II

le gouvernement américain fait appel à vos services. A l'aide de votre ordinateur relayé par satellite, vous contrôlez le système de caméras pour repérer les lieux et les rondes de surveillance et vous dirigez les robots à la recherche des documents.
Il vous faudra faire un plan et noter les heures de passage des gardiens si vous ne voulez pas que vos robots soient récupérés en vieille.
Hacker II est assez difficile, vous progressez au par étapes, la première étant d'assimiler parfaitement les commandes. Après, le jeu devient très prenant et particulièrement réaliste.

GRAPHISME 83am 81st
SONORITE 85am 75st
INTERET 78am 77st

81am 71st GRAPHISME
84am 74am SONORITE
74am 74st INTERET



ULTIMA 2

ST	SYSTEME	Amiga / ST
Sierra On line	EDITEUR	Origin System
1	JOUEURS	1

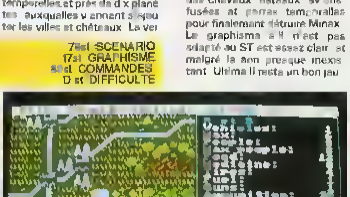
Ultima II est la premier jeu de la série disponible pour la ST. Dans la première partie le sorcier Mondain avait été tué mais son acolyte la sorcière Minax commence à lui parler d'elle. A vous de la retrouver. Vous créez votre personnage selon de nombreuses caractéristiques et ensuite vous vous lancez à l'aventure. Le jeu comprend de multiples trous et des villages cinq périodes temporelles et près de dix planètes auxquelles vous pouvez vous rendre. Le versions ST est optimisée par l'utilisation de la souris ce qui est très agréable. Le personnage se promène sur la mande et doit combattre de nombreuses sortes de monstres. Quand il rentre dans un bâtiment, il y a un zoom et une vue représentée par un cercle sur la carte se transforme en une vue complète avec ses bout que ses habitants etc. Il vous faudra utiliser des chevaux, bateaux, avions, fusées et portails temporelles pour finalement trouver Minax. Le graphisme n'est pas adapté au ST est assez clair et malgré la 3em presque inexistant. Ultima II reste un bon jeu

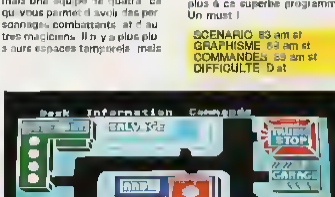
7ist SCENARIO
17st GRAPHISME
58st COMMANDES
D st DIFFICULTE

ULTIMA 3

Ultima III fait une nouvelle fois retentir la colère de la sorcière Minax (Ultima II) et Minax (Ultima III) avaient eu un enfant. Un enfant qui une chose personne ne le sait. Le but du jeu est de débarasser le monde de cet infâme chose nommée Exodus. Comme d'habitude de trois ème époque vient s'écraser entièrement du fait que ce n'est plus un seul personnage que vous contrôlez mais une équipe de quatre car qui vous permet d'avoir des personnages combattants et d'autres magiciens. Il n'y a plus plusieurs espaces temporels mais le monde est beaucoup plus grand que celui d'Ultima II. Les monstres sont plus variés et les caractéristiques des personnages aussi aussi il y a un plus grand choix parmi les classes. Le jeu est assez difficile et demande vraiment beaucoup de temps. Le graphisme haut en couleur et parsemé d'animation ainsi que les très belles musiques qui accompagnent certainement le jeu ajoutent encore un plus à ce superbe programme. Un must !

SCENARIO 83 am st
GRAPHISME 69 am st
COMMANDES 89 am st
DIFFICULTE D st





ROADWAR 2000

Amiga / ST	SYSTEME	ST
SSI	EDITEUR	Origin System
1	JOUEURS	1

Un virus a été introduit aux Etats Unis par des fenêtres et une partie de la population a été décimée. La situation n'est pas brillante d'autant plus que le pays de l'aubin les bombardements d'engins atomiques. Les radiations ont provoqué des mutations de la population et des dangereux mutants sont apparus se joignant aux envahisseurs dans l'anarchie la plus complète. Pour mettre de l'ordre le gouvernement a besoin d'un homme et cet homme c'est vous ! Vous dirigez votre gang voyageant de ville en ville à travers les Etats Unis. Vous partez à la recherche d'équipements divers et d'un véhicule et entrez en contact avec le population locale pour recruter de nouveaux membres afin de renforcer votre gang. Toutes ces actions sont ponctuées de combats contre les gangs ennemis les mutants les envahisseurs et les cannibales. L'utilisation de la souris permet de déplacer aisément votre gang sur les routes des Etats Unis et rend le jeu agréable. Pour les combats vous choisissez entre l'option rapide ou stratégique (assez complexe). ROADWAR 2000 est un très bon jeu de rôle et de stratégie facile à manoeuvrer, bénéficiant de bons graphismes de musiques et de bruitages bien adaptés.

89 am st SCENARIO
74 am st GRAPHISME
68 am st COMMANDES
F am st DIFFICULTE

AUTODUEL

Autoduel est l'adaptation de la célèbre jeu de plateau Car Wars. Celle ci est très bonne puisque partant d'un jeu simple les auteurs ont réussi un action intéressant et surprenant ainsi que les plates appréciés par l'arcade. L'époque c'est le futur et l'action se déroule sur les routes. Dans cette ambiance à la Mad Max vous créez votre personnage puis votre voiture. Ensuite à vous de faire des combats dans les arènes et de les gagner d'accomplir des petits jobs pour finalement vous faire remarquer par la FBI et réaliser la quête principale. Si le scénario n'a pas été revu pour ST puisqu'il date tout droit de la version Apple l'intérêt est tel que l'on ne peut s'empêcher de jouer énormément à Auto

duel. On peut voyager sur toute la côte est des Etats Unis et le trajet de ville en ville est la très rapide en temps réel il faut bien dix minutes de conduite pour aller d'une ville à une autre, toutes les routes sont représentées en détail et vous devez être constamment sur vos gardes car les pirates de la route sont partout. Heureusement vous pouvez équiper votre voiture de mitrailleuses, lance flammes, projectiles, tonneaux d'huile de plus ou de mines et de bien d'autres armes. Par ses divers aspects (style Arcade Automobile) ce jeu plaira à de nombreuses personnes !

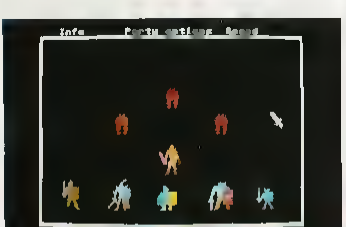
SCENARIO 90 st
GRAPHISME 3% st
COMMANDES 69 st
DIFFICULTE D st

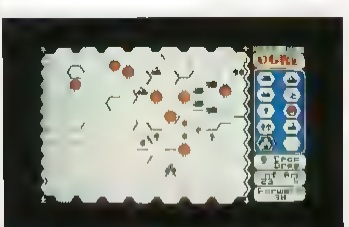
PHANTASIE 1

ST SYSTEME
SSI EDITEUR
1 JOUEURS

Phantasie est un jeu de rôle d'Heroic Fantasy classique au scénario aussi classique qu'idiot. Vous formez une équipe de six aventuriers. Vous choisissez leur métier parmi 5 et leur race parmi 5 races humaines et 10 races humanoïdes. C'est en effet une des originalités de Phantasie puisque l'on peut jouer des monstres.
Une fois l'équipe créée l'aventure commence.
Dans chaque ville vous pouvez avoir accès à la banque, à l'école, à l'armurerie, à l'auberge et enfin à la guilde des aventuriers.
Dès que l'on sort d'une ville une image représentant la région où vous vous trouvez apparaît. On peut y voir les villes auberges et donjons ainsi que les montagnes, les forêts, les lacs et la mer.
Vous déplacez votre groupe d'écran en écran, tout en combattant les nombreux monstres qui vous attaquent. Le maniement est tout à fait original et très réussi. Vos personnages choisissent leurs attaques parmi trois possibilités. Quand tous les personnages ont sélectionné leur action tout ce qui a été demandé se déroule sous forme d'une animation. Peu de dents quelques secondes les versions neuves et les joueurs se frappent, lancent des sorts, tout cela en couleur ce qui est très agréable.
Le joueur peut ne pas attaquer et fuir ou encore parler avec les monstres.
L'explication des donjons se révèle passionnante et se rapproche beaucoup des vrais jeux de rôle. L'ambiance, donnant des descriptions comme rés de chaque pièce ce qui crée une ambience dans ce mode aux graphismes peu poussés. En effet on y voit simplement un plan se dessiner au fur et à mesure de l'exploration.
Après quelques heures de recherche l'histoire se complique et vous avez très vite plusieurs missions. Phantasie est un jeu très plus approfondi que bien des vrais jeux du genre. Il innove de nombreux points tels que la création des personnages ou les combats mais ceci le rend original. De plus Phantasie fait partie de ces programmes immenses qu'l on a jamais l'impression de se répéter. Ceci peut être grâce aux 80 monstres différents que l'on peut rencontrer à la soixantaine de sorts ou encore aux soixantes armes disponibles. Il est une aventure très importante. Un bon programme malgré un scénario lamentable pour ceux qui ont du temps de libre ou pour les nocturnes.

SCENARIO 64 st
GRAPHISME 64 st
COMMANDES 91 st
DIFFICULTE M st





PHANTASIE 2

Amiga / ST SYSTEME Amiga / ST
SSI EDITEUR Origin System
1 JOUEURS 1/2

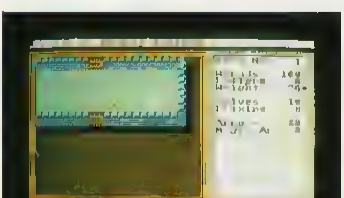
Fellowship une île de grande beauté et magique se trouve juste au sud de l'île de Gelnor où se déroulait Phantasie I. Depuis maintenant 40 ans un ouragan surplombe l'île et non plus aucune nouvelle des ses habitants. Selon certaines croyances l'oeuvre de Nikademus le terrible sorcier. Vous voilà donc reparti pour une nouvelle aventure. Vous pouvez reprendre les personnages que vous aviez conduits dans Phantasie I le transfert leur fait perdre leur expérience leurs sorts non divins et la plupart des objets magiques. Le système de jeu est identique à Phantasie I à ce n'est qu'au combat vous aurez désormais la possibilité de lancer des armes à l'adversaire. On est déçu de ne voir aucune nouvelle classe de personnages, pas de nouveaux sorts et pour ainsi dire aucun autre monstre. Le scénario est malgré toujours à remplir une multitude de missions pour réussir. Sachez qu'ici il vous faudra trouver des amulettes et une orbe enchantée. Plus mortel et plus difficile que son prédécesseur, Phantasie II reste un bon jeu de rôle

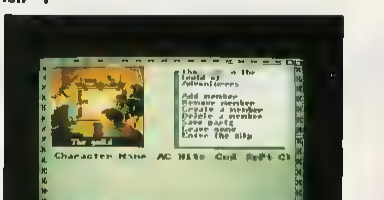
64 am st SCENARIO
64 am st GRAPHISME
91 am st COMMANDES
M am st DIFFICULTE

OGRE

Le scénario futuriste se déroule au vingt et unième siècle. Vous dirigez un poste de commandement et votre but est de le défendre de toute attaque. Un jour vint l'Ogre un char cybernétique une machine de guerre entièrement contrôlée par ordinateur un robot tueur à l'intelligence infinie qui ne connaît que la destruction et ignore la peur. Si vous disposez d'un de diverses troupes d'infanterie de chars plus ou moins rapides et plus ou moins puissants à la puissance de l'Ogre. Vous créez votre propre terrain très facilement avec le souris vous pouvez prendre plus de 9 pièces que le programme ne vous en autorise mais vous aurez toujours peu de chance de gagner la bataille. Le perdeur chance n'intervient jamais et il faut donc avoir de stratégie pure. Il vaut mieux élaborer une tactique très précise et prévoir plusieurs coups à l'avance. Ogre est un bon programme très agréable à jouer. La souris permettant d'obtenir toutes les actions différentes très facilement. Le jeu atteint phase de tir et phase de déplacement comme dans un wargame classique.

GRAPHISME 84 am st
SONORITE 61 am st
INTERET 50 am st





TRILOGY OF APSHAI

Amiga / ST SYSTEME Amiga / ST
Epyx EDITEUR Electronic Arts
1 JOUEURS 1

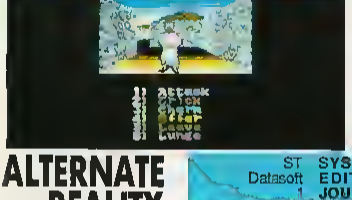
Trilogy of Apshai est autre que la compilation des trois premières de la série Apshai qui furent certainement parmi les premiers jeux de rôle sur ordinateur. Votre personnage est créé aléatoirement lors de votre première partie. Après avoir marchandé votre équipement à l'auberge, vous choisissez un des trois donjons. Alors l'aventure commence. A chaque tour vous pouvez soit avancer soit chercher des traces ou passer soit combattre ou encore utiliser un sort. Les différents monstres sont assez nombreux pour que l'exploration soit intéressante. Le graphisme n'est pas trop mauvais mais la son par contre est lui presque ridicule ! Le gros défaut du jeu reste qu'il est limité. En effet chaque donjon est fixé et rien n'y change même par l'endroit où l'on rencontre les monstres. Une fois repérés les principaux pièges ça devient vraiment facile et la durée de vie du jeu s'en ressent.

14 am et SCENARIO
51 am et GRAPHISME
21 am et COMMANDES
F am et DIFFICULTE

THE BARD'S TALE

Le ville de Skara Brae est aux mains de Mangar un sorcier malfaisant qui y a mis derrière lui une bande de monstres aussi laids que méchants. A l'auberge du village les langues vont bon train et un petit groupe semble s'assembler dédié à la vaincre Mandar. A vous de les conduire à la victoire en tenant compte de leurs talents et de leurs faiblesses. Quand vos aventuriers auront quelques jours d'armes efficaces et si l'un deux est grièvement blessé des moines pourront le soigner moyennant finances bien sur. Il n'attendez pas qu'il meure car les résurrections sont hors de prix !
Bard's Tale est un jeu de rôle étonnant ! Les graphismes sont vraiment honneur à l'Amiga les personnages vivent et la musique du bar de est un envoûtement à elle seule.

GRAPHISME 93am
SONORITE 92am
INTERET 94am



ALTERNATE REALITY

ST SYSTEME Amiga / ST
Datasoft EDITEUR Epyx
1 JOUEURS

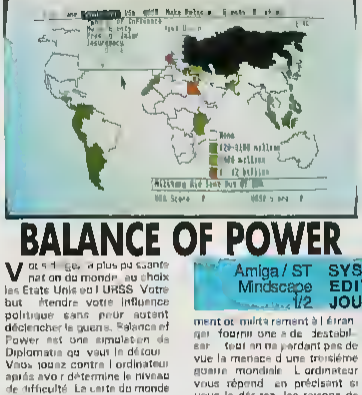
Ce programme est une adaptation pour le ST d'un programme déjà connu sur les 8 bits. Vous êtes dans une ville médiévale que vous devez explorer de fond en comble. Le programme vous montre exactement ce que voit votre personnage, c'est à dire une vue en trois dimensions qui nécessite une certaine habitude pour les déplacements au joystick qui est le seul moyen. Nombreux personnages et monstres se dressent contre vous dans cette ville ou votre personnage évoluera en caractériser mais aussi en alignement. Un plan très précis à compléter est livré avec la boîte du jeu ce qui permet de pouvoir explorer la ville de manière ordonnée.
Six autres disquettes viendront s'ajouter à celle-ci et vous permettront de poursuivre à jouer votre personnage ce qui donnera au jeu une durée de vie très importante qu'il possède déjà sans ces addits ! Un excellent jeu de rôle ! ! !

64 am et SCENARIO
77 am et GRAPHISME
93 am et COMMANDES
D am et DIFFICULTE

ROGUE

Bienvenue dans le donjon du destin à la recherche de la fameuse amulette du Yandor ! Les 26 souterrains (différents à chaque partie) que vous devez traverser vont mettre à l'épreuve vos talents de Voleur. Des monstres de plus en plus terrifiants menacent votre vie votre argent et vos armures. Les pièges disséminés dans les galeries (perche mine potion anneaux etc.) tantôt vous aident tantôt entravent votre quête.
Cet excellent jeu de rôle est moins simple qu'il n'y paraît à première vue (jeté sur la rondelance un cimetière plein à ras bord d'aventuriers malchanceux !) et seule l'expérience acquise au fil des jours permet d'arriver au but.
Heureusement les meilleurs sont enfin inscrits sur la disquette vous poussant à de nouveaux exploits.
Quel dommage qu'il n'y ait pas de brunage ! A quand le prochain vrai rôle M. EPYX ?
La version Amiga est assez décevante graphisme confus et lourdeur de maniement.

GRAPHISME 45am 80st
INTERET 68am 65 st



BALANCE OF POWER

Amiga / ST SYSTEME Amiga / ST
Mindscape EDITEUR SSI
1/2 JOUEURS

Vous allez avoir plus ou moins de contrôle sur la destinée de la nation de votre choix dans les Etats Unis ou l'URSS. Votre but : étendre votre influence politique sans pour autant déclencher la guerre. Balance of Power est une simulation de Diplomatie qui vous laisse le choix de votre niveau de difficulté. La carte du monde s'affiche devant vous. Pour chaque pays on vous donne des renseignements précieux d'orientation politique, capitale, puissance militaire, révoltes, satisfaction etc. Vous devez définir une stratégie, intervenir politiquement ou militairement à l'étranger, fournir une aide déstabilisatrice tout en ne vous perdant pas de vue la menace d'une troisième guerre mondiale. L'ordinateur vous répond en précisant si vous le désirez les raisons de son choix. Ce jeu recrée bien les difficultés rencontrées par les dirigeants en matière politique : un savant dosage est nécessaire entre les manœuvres diplomatiques et militaires, ceci dans un contexte intérieur extérieur historique, géographique, économique.

Un des meilleurs jeux dans sa catégorie.

90am 90st GRAPHISME
99am 99st SONORITE
100am 100st INTERET

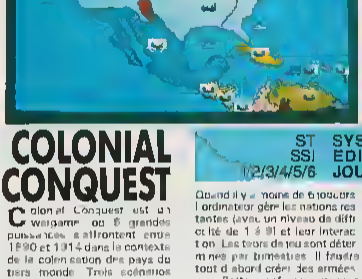
KAMPFGRUPPE

Amiga / ST SYSTEME Amiga / ST
SSI EDITEUR SSI
1/2 JOUEURS

Vous voulez l'horizon avec attention. Soudain vous percevez un bruit mécanique. Les voilà ! Du haut de votre char vous devez évaluer l'attaque ennemie et prendre les bonnes décisions.

Kampfgruppe est un wargame tactique de très haut niveau s'adressant aux experts en simulation militaire. Il retrace dans les moindres détails les combats opposant les blindés allemands et soviétiques de 1941 à 1945. Tous les armements et les lieux durant cette période sont pris en compte. Pour une simulation aussi complète le facilité d'emploi est surprenante (par exemple il est possible de matérialiser à l'écran le champ de vis on de l'unité). En plus des quatre scénarios historiques fournis, il est aisé de créer ses propres situations. Le programme permet de jouer à 2 ou seul contre l'ordinateur qui contrôle l'un ou l'autre camp. Un must pour les amateurs de wargames !

GRAPHISME 60am
INTERET 88am



COLONIAL CONQUEST

ST SYSTEME ST
SSI EDITEUR SSI
1/2/3/4/5/6 JOUEURS 1/2

Colonial Conquest est un wargame où 6 grandes puissances s'affrontent entre 1890 et 1914 dans le contexte de la colonisation des pays du tiers monde. Trois scénarios sont proposés.

Un standard où chaque concurrent règle une grande puissance.

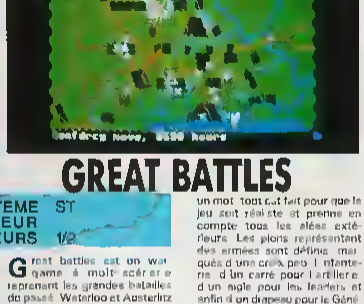
1880 ou les colonies entrent en jeu.

1914 : simulation de la Première guerre mondiale où le Royaume Uni, la France et la Russie luttent contre l'Allemagne.

Quand il y a moins de 6 joueurs l'ordinateur gère les nations restantes (avec un niveau de difficulté de 1 à 9) et leur interaction. Les tours de jeu sont déterminés par tournantes. Il faudra tout d'abord créer des armées, les fortifier, renforcer un pays allié, espionner les bases ennemies, déstabiliser etc. Ensuite une phase de mouvement des armées et des flottes viendra à la construction de l'empire. A la fin de chaque tour on décompte des points perdus ou gagnés est établi.

Colonial Conquest est un jeu d'un intérêt vraiment grandissant au fur et à mesure de la partie. Les habitués de Wargames de Table ne seront pas déçus.

93st GRAPHISME
99st SONORITE
100st INTERET



GREAT BATTLES

Great battles est un wargame à multi-scénarios reprenant les grandes batailles du passé : Waterloo et Austerlitz ainsi que la guerre de sécession. (On en a pour son argent !) Au point de vue de la présentation écran, le plateau de jeu semble assez ingrat et on aurait pu s'attendre à mieux. Mais ne boudons pas au fait il s'agit d'un wargame et non d'un jeu d'arcade. La carte est découpée en hexagones afin de mieux visualiser le déroulement stratégique. Des couleurs très précises sont utilisées pour définir chaque décor : les cours d'eau, les régions boisées, les routes praticables, les reliefs, quelques plaines et enfin les infrastructures humaines. En un mot tout est fait pour que le jeu soit réaliste et prenne en compte tous les aléas extérieurs. Les pions représentent des armées sont définis marqués d'une croix pour l'infanterie, d'un carré pour l'artillerie, d'un aigle pour les leaders et enfin d'un drapeau pour le Général. Le drapeau est la but de tous les batailles et se prise de sonne la fin d'un combat. Les options ainsi que les contrôles parlent d'eux mêmes. En conclusion Great Battles est le type même du wargame sur ordinateur. C'est un adversaire redoutable sans pitié et calculateur très complet. Un jeu pour toute les fanatiques de charges héroïques.

GRAPHISME 78st
SONORITE 87st
INTERET 89st

PEDAGOGIE

du Participe Passé

Le besoin ou la nécessité d'apprendre sont plus que jamais à l'ordre du jour. Des programmes réellement dédiés à la pédagogie à ceux qui le sont accidentellement (jeux d'aventure en anglais qui obligent à travailler cette langue), les capacités pédagogiques des machines électroniques ne peuvent être niées. Alors pourquoi cette catégorie reste-t-elle si pauvre en nombre de programmes disponibles, ou si pauvre en qualité quand le nombre de programmes s'accroit (Cf. logithèque pédagogique sur Thomson) Le casse-tête de l'oeuf et de la poule trouve ici une évidente illustration. Qui saurait dire si on trouve peu de programmes pédagogiques parce que le marché est trop petit, ou si le marché est petit parce que les jeux pédagogiques sont d'une pauvreté affligeante. Maintenant que le Plan Informatique pour Tousn'existe plus,toutes les machines se retrouvent à la case départ. Avec celles que nous vous proposons dans ce numéro on part quand même de plus haut.

THE TALKING COLORING BOOK

Amiga SYSTEME
JMH Soft EDITEUR
1 JOUEURS

Voici un logiciel très simple qui permet de dessiner ou de colorier des images déjà enregistrées. Les 8 couleurs proposées sont un peu faibles comparées au 4096 possibles, mais les jeunes enfants ne se perdront pas dans un dédale d'options.

Une touche éducative est donnée par la synthétiseur de voix qui nomme les couleurs pour permettre à l'enfant de les distinguer. Mais la langue employée étant l'anglais ce petit plus n'apportera rien à nos lecteurs.

30am GRAPHISME
50am SONORITE
35am INTERET

SPELLER BEE

SYSTEME Amiga / ST
EDITEUR First Byte
JOUEURS 1

Une gentille abeille Speller Bee vous présente des jeux de lettres dictés perdu ans grammes mots cachés rlana une grille.

Vous pouvez établir des listes de mots et apprendre à Speller Bee comment les prononcer en lui indiquant la phonétique.

Cet éducatif prédent permettra aux parents d'aider leurs enfants en orthographe (anglaises ou françaises).

Un très bon logiciel

GRAPHISME 83am 83st
SONORITE 75am 75st
INTERET 80am 80st

READ & RHYME

ST SYSTEME
Unicorn Soft EDITEUR
1/2 JOUEURS

Dans un environnement d'espace très at de fusées, Read & Rhyme est en fait un logiciel de vocabulaire contenant 4 exercices différents :

Rhyming Rockets : 3 mots sont affichés, lequel ne rime pas avec les autres ?

Flying Saucer : choisir le mot qui complète une phrase donnée.

Alpha Blast : classer 10 mots par ordre alphabétique.

Rhyming Challenge : trouver un maximum de mots rimant avec celui qui est proposé.

Bien qu'intéressant avant tout des enfants d'Outre-Manche ce programme peut convenir à des jeunes lycéens qui apprennent l'anglais.

73st GRAPHISME
25st SONORITE
60st INTERET

KEYBOARD CADET

SYSTEME Amiga
EDITEUR Mindscape
JOUEURS 1

Dans un ciel étoilé votre première leçon de dactylographie va commencer. Le tableau de bord de votre fusée est un clavier Qwerty ou Dvorak au choix. L'emplacement de vos mains y est dessiné et la lettre ou la mot qui apparaît dans l'espace doit être tapé le plus rapidement possible avant qu'il n'explose dans votre cockpit.

Les exercices sont très progressifs : repérage de lettres dans une rangée puis de mots, phrases et paragraphes utilisant tout le clavier.

Les scores sont gardés en mémoire et la vitesse de frappe peut être choisie.

Un logiciel de qualité comme Mindscape sait en produire.

GRAPHISME 82am
SONORITE 38am
INTERET 80am

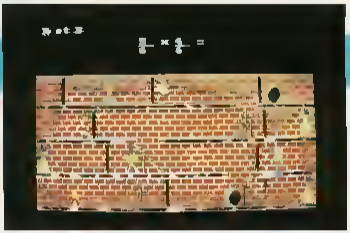
FRACTION ACTION

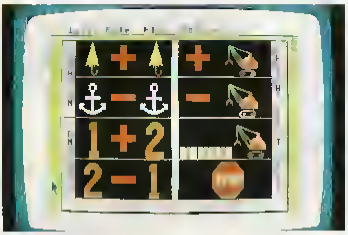
Amiga / ST	SYSTEME
Unicorn Soft	EDITEUR
1/2	JOUEURS

Vous avez été enlevé par un méchant professeur. Vous vous trouvez en ce moment dans le cave de son château et pour sortir vous devez répondre aux opérations posées par les gardes barrières. Si vous vous trompez... un spectre vous renverra en arrière.

Cet éducatif de math teste vos connaissances sur les addit ons, soustractions, multiplications et divis ons de fractions. Les réponses se font au clavier et le rappel des règles est hélas en anglais.

35am 35st GRAPHISME
08am 08st SONORITE
50am 50st INTERET





FIRST MATH

SYSTEME	ST
EDITEUR	Nighthawk
JOUEURS	1

Voici une manière agréable d'apprendre à compter. Tout d'abord les parents fixent le niveau des opérations (celles ci restent très simples avec des nombres de 2 chiffres au maximum), puis l'enfant choisit son jeu (basé uniquement sur les additions et les soustractions) entre les options suivantes :

-s mples opérations ou les chiffres sont représentés par des objets

-construction d une scène ou chaque bonne réponse ajoute un élément au dessin

-chargement d un « camion opération » à l aide d une grue qui doit choisir le caisse contenant le bon résultat

First Math est le style d éducatif qui plait aux enfants les chiffres sont gros et colorés et les dessins amusants

GRAPHISME 55st
SONORITE 07st
INTERET 65st

THE PERFECT SCORES

ST	SYSTEME
Mindscape	EDITEUR
1	JOUEURS

The Perfect Score comprend des séries de tests préparatoires à des examens (le SAT et le TSWE en Angleterre). 10 séries de 10 questions sont proposées en vocabulaire et en mathématiques :

-trouver le contraire d un mot

-chercher l analogie d un mot (ex. : chicken/egg)

-chercher le mot manquant dans une phrase

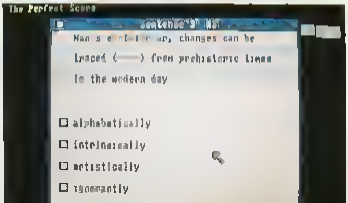
-choisir la phrase qui décrit le mieux un texte

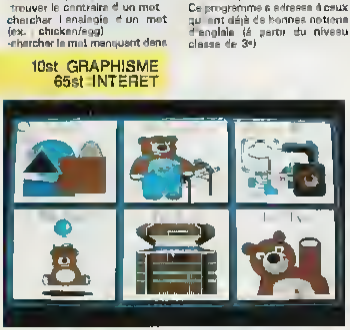
-résoudre des problèmes d arithmétique (style robinet qui fuit et trains qui se croisent) d algèbre et de géométrie

Pour chaque question 5 réponses sont données à vous de choisir la bonne. Vous avez 3 essais mais la note finale en tient compte.

Ce programme s adresse à ceux qui sont déjà de bonnes notions d'anglais (à partir du niveau classe de 3e)

10st GRAPHISME
65st INTERET





FIRST SHAPES

SYSTEME	Amiga / ST
EDITEUR	First Byte
JOUEURS	1/2

Teddy Bear vous propose de jouer à reconnaître les formes : carré, rectangle, triangle, ovale et rond.

Vous pouvez construire des jeux (de la propre à la loconnotive). Pour chaque partie du jeu et Teddy Bear vous demandera quelle forme choisir et il lâchera l'objet en conséquence.

Les plus belles réalisations pourront être sauvegardées.

Deux autres jeux sont également proposés :

-trouver des paires de dessins dans une grille de 10 à 32 cartes

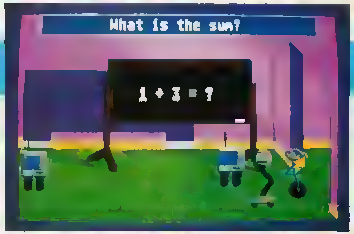
-choisir entre 3 formes celle qui correspond à la définition qu en donne Teddy Bear

First Shapes amusera les jeunes de 4 à 10 ans. Toutefois le dernier jeu nécessitera la présence d un « grand » pour traduire les définitions (l anglais utilisé est très simple)

GRAPHISME 60am 60st
SONORITE 55am 55st
INTERET 63am 63st

KINDERAMA

ST SYSTEME
Unicorn Soft EDITEUR
1 JOUEURS



De gentils robots vont aider les tout petits à faire leurs premiers pas en calcul et en lecture.
Ils découvriront les chiffres de 0 à 9 devront résoudre des problèmes simples et faire des additions. Sur le clavier, il leur faudra retrouver les lettres de l'alphabet (minuscules et majuscules).
Après, ce sera la récréation et ils pourront se distraire en construisant le robot de leurs rêves.
Destiné aux enfants de 3 à 6 ans, Kinderama est attrayant et bien conçu.

83st GRAPHISME
25st SONORITE
77st INTERET

MATH WIZARD

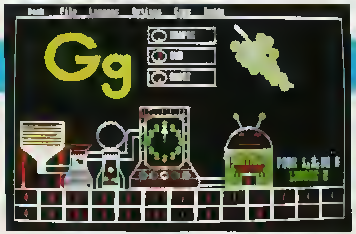
SYSTEME ST
EDITEUR Unicorn Soft
JOUEURS 1/2

Quatre nouveaux professeurs vont vous enseigner le calcul : le mage qui fera apparaître des opérations, l'elfe pêcheur de nombres, le dragon athlète et le troll qui distribue des cadeaux aux enfants studieux.
Ce programme est bien présenté mais se borne à des séries d'opérations à 1 ou 2 chiffres additions soustractions multiplications divisions.

GRAPHISME 70st
SONORITE 06st
INTERET 30st

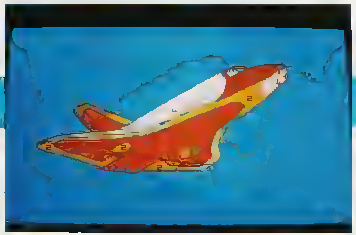
ALPHABYTES

ST SYSTEME
Mission Soft EDITEUR
1 JOUEURS



Pour chaque lettre de l'alphabet, trois mots et un dessin sont proposés : il faut trouver le mot correspondant au dessin dans un temps variant de 5 à 20 secondes.
Ce logiciel très limité ne peut apporter que quelques mots de vocabulaire anglais à un débutant.

15st GRAPHISME
08st SONORITE
18st INTERET



NEW TECHNOLOGY C. BOOK

SYSTEME Amiga
EDITEUR Soft Tollworks
JOUEURS 1

Voici un « livre » de 28 images électroniques prêtes à être colorées. Elles se rapportent toutes à des technologies nouvelles : messages interstellaires, thermographie, lasers, cerveau, etc.
Pour chacune, vous avez accès à une explication sur l'image elle-même et sur la technologie qu'elle représente.
Intéressant mais réservé aux anglophones.

GRAPHISME 30am
INTERET 40am

DISCOVERY KIT

Amiga
Micro Illusions

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS
1

Le vaisseau spatial « Discovery » transportant une cargaison d'animaux extra-terrestres s'est écrasé et vous êtes le seul rescapé. Vous pourrez le réparer et gagner la partie en collectant 12 cristaux de fuel. Mais les créatures extra-terrestres se sont échappées de leur container et se promènent en liberté, menaçant votre vie. Cette entrée en matière cache un superbe jeu éducatif. En effet, le vaisseau est truffé de portes de contrôle qui ne s'ouvrent qu'en répondant correctement à une question posée. Au départ du jeu vous choisissez entre 3 types d'exercices : Maths (13 niveaux d'opérations) Spelling (l'ordinateur dit un mot qu'il faut taper au clavier (14 niveaux) Trivia (vous devez trouver la bonne réponse parmi 4 propositions (6 niveaux) Le personnage qui vous représente sur l'écran peut être un garçon, Scott, une fille, Katy, un robot, Mek ou un marbien, Later Discovery kit est doté d'un graphisme soigné et « parle » l'anglais de façon intelligible. On aimerait avoir des éducatifs français de cette qualité !

85am GRAPHISME
83am SONORITE
85am INTERET

MATH TALK

SYSTEME Amiga / ST
EDITEUR First Byte
JOUEURS 1

Mathtalk propose aux enfants qui commencent à compter des séries d'opérations élémentaires. Un professeur leur parle d'une voix douce (en anglais). Des exercices peuvent être créés, sauvegardés sur la disquette (à l'écran, les réponses restent dans un cahier) et même imprimés. On peut ainsi adapter la difficulté au niveau de l'enfant, et l'augmenter progressivement. Une option demande de résoudre plusieurs opérations ou de trouver le chiffre qui manque dans un temps limité ce qui fait faire de gros progrès en calcul rendu.
Une présentation sobre mais très soignée fait de Mathtalk un logiciel de qualité.

GRAPHISME 78am 78st
SONORITE 75am 75st
INTERET 70am 70st

LYON!

CLEMENT INFORMATIQUE
216 RUE DE CREQUI
69003 LYON

VOTRE REVENDEUR: ATARI 520 ST / 1040 ST
AMIGA 500 / 2000
UNE SELECTION DES MEILLEURS OUVRAGES
UNE SELECTION DES MEILLEURS LOGICIELS

Venez nous rendre visite, nous ferons le reste...

TEL: 72 61 84 28

DONALD DUCK'S PLAYGROUND

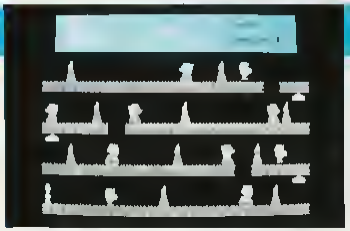
Amiga / ST SYSTEME
Sierra On line EDITEUR
1 JOUEURS

Donald est dans ses bons jours ! Il a décidé de construire un parc d'attractions à ses neveux. Pour cela, il doit travailler jusqu'à ce qu'il ait récolté l'argent nécessaire.
La rue principale de Donaldville est séparée en deux : à droite se trouvent les employeurs, c'est donc par là que Donald commence. Plusieurs jobs lui sont proposés : aiguiller un train, décharger et trier des fruits, ranger des jouets, charger des caisses.

Ensuite, Donald traverse la rue où se trouvent trois magasins tenus par Minnie, Mickey et Dingo. Il pourra y acheter de quoi composer son parc de jeux.
Le parc, une fois terminé, est superbe (il comprend 4 écrans) et l'on peut y conduire Kim, Fifi ou Loulou pour essayer chaque divertissement.
Ce jeu à tendance éducative offre 3 niveaux de difficultés. Il est à conseiller aux enfants de 8 à 12 ans.

75am 75st GRAPHISME
70am 70st SONORITE
75am 75st INTERET

DECIMAL DUNGEON



SYSTEME Amiga / ST
EDITEUR Unicorn Soft
JOUEURS 1/2

Vous êtes enfermé dans les caves et stalines du donjon. La seule manière de vous échapper est de répondre correctement aux opérations qui vous sont posées. Les créatures qui hantent les cavernes démontrent les stalagmites bloquent votre passage quand vous répondez bien, mais dans le cas contraire... une chauve-souris vous poussera dans une trappe. Une fois toutes les stalagmites passées, vous pourrez attraper la chauve-souris et sortir.
Ce programme éducatif est joliment dégui sé en jeu de « plates formes » mais les déplacements au clavier sont archaïques. Les nombreuses options sur des nombres décimaux sont intéressantes.
Seul « point noir », les règles qui s'affichent en cas d'erreur sont en anglais et, of course, Peut enfants de 11 à 16 ans.

GRAPHISME 50am 35st
SONORITE 05am 05 st
INTERET 30 am 30 st

AESOP'S FABLES

Amiga / ST SYSTEME
Unicorn Soft EDITEUR
1/2 JOUEURS

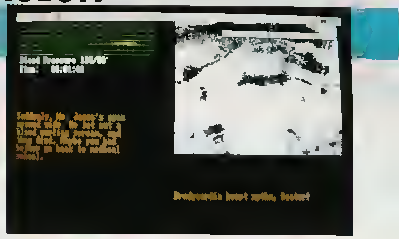
Jouez avec les fables de La Fontaine !
Plusieurs exercices vous sont proposés :
- après avoir lu une des douze fables, il s'agit de répondre à des questions de compréhension du texte (ex : où est perché le corbeau ? sur une bûche, sur un arbre ou dans un nid ?) ou de vocabulaire (trouver des contraires, classer des mots...) ;
- écrire le nom d'un objet représenté ;
- regrouper par paires des images des mots des verbes conjugués et leur contraction, etc.

Une liste de mots est affichée. Il faut les recopier après les avoir regardés rapidement... Il est possible de créer sa propre liste.
Aesop's Fables nous prouve qu'éducatif n'est pas synonyme de mauvais jeu. L'anglais, lui, n'est pas un handicap, car les fables sont simples à comprendre et pour la plupart déjà connues. La traduction est donc facilitée. Le logiciel convient aux enfants à partir de 10 ans et aura une double vocation : celle de faire connaître les fables de La Fontaine et celle d'enrichir son anglais.

90am 90st GRAPHISME
05am 05st SONORITE
85am 85st INTERET

THE SURGEON

Amiga ISM 1 | SYSTEME EDITEUR JOUEURS



Les passionnés de chirurgie éprouvent bien des difficultés à trouver une âme généreuse qui veuille leur servir de sujet d'entraînement. Heureusement the Surgeon est là pour les aider. Vous voilà dans la peau d'un chirurgien. Votre premier patient est un certain Thomas Jones 85 ans avec des antécédents cardiaques. Un diagnostic rapide l'opération s'impose. Vous disposez du parfait nécessaire de l'homme en blanc: scalpels ciseaux, pinces forceps éponges sutures prothèses d'organes injections et solutions antiseptiques, compressas atéroles.

A vous de jouer ! Surveillez bien l'électrocardiogramme ne vous trompez pas de piqure coupez au bon endroit mais pas trop profond comptez les éponges et n'en oubliez pas dans le ventre du malade nettoyez bien tout ça recousez faites vite et c'est gagné !

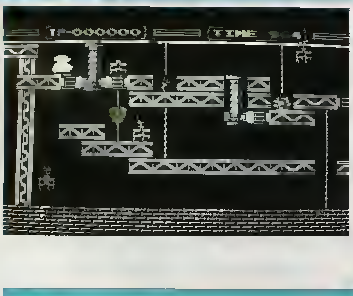
Sinon vous entendrez un cri de souffrance déchirant et votre patient ressurrira les pieds devant. Prévenez vos ayants droit ! En ce qui me concerne, j'ai de nombreux morts sur la conscience mais maintenant tout va très bien. Opérez sans vous N'hésitez pas à téléphoner à la rédaction si vous avez des problèmes de santé !

45am GRAPHISME
45am SONORITE
70am INTERET

GYROMITE

SYSTEME Nintendo
EDITEUR Nintendo
JOUEURS 1/2

R O B (Robotic Operating Buddy) est un petit robot livré avec la console Nintendo. 2 jeux lui sont déjà consacrés.



Des saboteurs ont déposé dans le laboratoire du professeur Hector des charges de dynamite. Celui-ci affolé, va devoir désamorcer tous les explosifs avant l'heure H. Heureusement R O B est là pour ouvrir et aide de 2 gyroscopes les portes bleues ou rouges qui barrent la route. Le professeur doit se méfier de Smick le saboteur qui cherche à le mordre. Mais Smick est très gourmand et il suffit de lui jeter quelques navets pour avoir le champ libre.

A moins que le mal n'R O B ne l'écrase sous une porte...

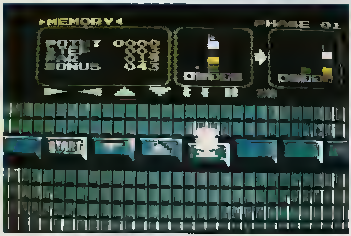
Après avoir déminé 40 niveaux le professeur peut enfin se reposer. Mais chose curieuse il est somnambule et parcourt son laboratoire inconscient des dangers. Si R O B n'était pas là pour lui ouvrir la route notre professeur aurait depuis longtemps succombé aux morsures de Smick.

Gyromite est un bon petit jeu de « plates formes » où le robot est utilisé de façon intelligente.

GRAPHISME: 80 ni
SONORITE 88i
INTERET. 75ni

STACK UP

SYSTEME Nintendo
EDITEUR Nintendo
JOUEURS 1/2



Stack Up est composé de 3 jeux mettant en scène R O B entouré de 5 disques de couleur (rouge vert blanc bleu jaune).

Le professeur Hector (que vous dirigez) saute sur des cases représentant différentes commandes : tourner à gauche ou à droite baisser ou lever les bras fermer ou ouvrir les mains.

1er jeu : R O B doit exécuter toutes les manoeuvres indiquées au fur et à mesure jusqu'à ce que les disques soient correctement empilés.

2e jeu : le professeur Hector ne crie des ordres. Une fois le « programme » terminé R O B passe à l'action.

3e jeu : le professeur seul ou aidé d'un copain colore une rangée de touches-commande pourvu(s) par les Bugs. Flipper et Spike qui essaient de le faire échouer.

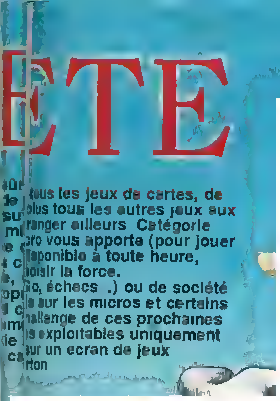
A mi-chemin entre l'éducatif et la stratégie Stack Up a encore plus particulièrement aux enfants de 5 à 12 ans. Tout en les faisant jouer ce logiciel contribuera à leur éveil.

GRAPHISME: 75ni
SONORITE. 70ni
INTERET: 70ni

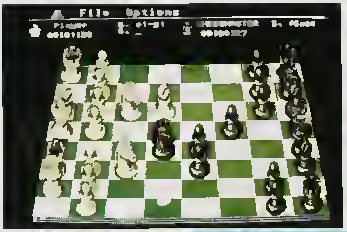
SOCI

Catégorie disparate qui comprend bien sû
hasard et de société divers. Elle recueille de
thèmes un peu bizarres que l'on a pas s
importante cependant, ou la console ou le m
aux échecs par exemple) un partenaire
et dont vous pouvez en plus
La plupart des jeux classiques (Bridge
(Monopoly, Risk...) sont ou seront dévelop
sur consoles de jeux. Mais le plus grand
années sera l'apparition de nouveaux thè
sur ordinateur plutôt que la recopie
existants déja sur

ETE



...ous les jeux de cartes, de
...plus tous les autres jeux aux
...anger ailleurs. Catégorie
...ro vous apporte (pour jouer
...disponible à toute heure,
...oisir la force.
...go, échecs .) ou de société
...e sur les micros et certains
...allange de ces prochaines
...s exploitables uniquement
...ur un ecran de jeux
...ton



CHESSMASTER 2000

Amiga / ST	SYSTEME	ST
Electronic Arts	EDITEUR	Psion
1/2	JOUEURS	1/2

Superbe jeu d échecs très complet Ce programme bien entendu respecte strictement les règles de la F I D E. Il propose de nombreuses options 12 niveaux de difficulté (que l on peut combiner à un mode « facile ») reprise d un coup changement de complexité évaluation d une position coups suggérés impression ou sauvegarde d une partie en cours etc
Chessmaster 2000 peut servir d arbitre ou de professeur (pour contre tir-même et résoudre des problèmes De plus une centaine de rencontres « type » ont été sélectionnées pour être rejouées et analysées

95am 95st GRAPHISME
60am 80st SONORITE
90am 90st INTERET

On regrette l absence d une « pause » afin que le mauvais fonctionnement de la pendule (1 mn correspond à 72 sec réelles)
Le jeu est représenté soit à plat (vu de dessus) soit en perspective (3 D)
La version ST est parlante et fonctionne en couleurs ou monochrome
Cette graphisme les pièces sont splendides très travaillées jeux couleur ainsi que celle de l échiquier peuvent être adaptées à votre goût et ces modifications mémorisées sur la disquette
Coté performances elles sont excellentes (avec une bibliothèque d ouverture de plus de 73 000 positions) et conviennent autant au débutant qui aura un professeur de qualité qu au joueur confirmé qui trouvera le partenaire idéal

Tout comme Chessmaster 2000 son concurrent sur ST ce logiciel est vraiment exceptionnel à quelques variantes près on y retrouve les mêmes options
Les graphismes sont bons sans plus On apprécie l idée d avoir réalisé le programme en plusieurs langues au choix (ce est bien agréable de jouer « en français » de temps en temps) et le rappel des principaux points du mode d emploi accessibles à tout moment ne fait qu ajouter à la convivialité
Au chapitre des regrets l absence des coordonnées de

CHESS 3D PSION

Amiga / ST	SYSTEME	ST
Psion	EDITEUR	Psion
1/2	JOUEURS	1/2

l échiquier peu tant très pratiques au débutant
C est le plus rapide et certainement le plus performant des jeux d échecs que nous ayons testés

GRAPHISME 78st
SONORITE 10st
INTERET 92st

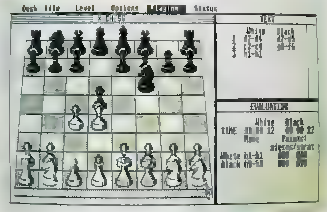
Techmate mise avant tout sur la simplicité très peu d options sans pas de gadget en face de vous il y a un adversaire et c est tout

TECHMATE

ST	SYSTEME	ST
Xtun	EDITEUR	Microdeal
1/2	JOUEURS	1

Vous pouvez choisir entre les blancs et les noirs fixer pour chacun le niveau de jeu en imposant un temps limite pour toute la partie (un peu comme le « BLITZ ») et éventuellement revenir un ou plusieurs coups en arrière ce qui est pratique pour étudier des variantes
La graphisme des pièces est superbe l échiquier est par contre très neutre dans des tons bleutés qui ne fatiguent pas trop la vue
Les performances sont assez bonnes Techmate réfléchit vite ce qui en fait un redoutable adversaire pour les parties « éclair »

GRAPHISME 85st
SONORITE 40st
INTERET 60st

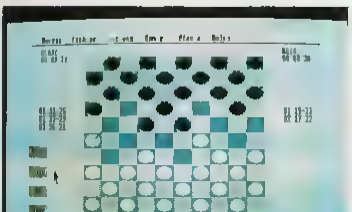


XCHESS

Il s agit d un des premiers du genre sorti sur ST aujourd'hui largement dépassé par ses principaux concurrents

35st GRAPHISME
25st INTERET

Le graphisme est primaire en 3D uniquement
Le niveau de jeu est médiocre et la résolution de problèmes n est pas possible

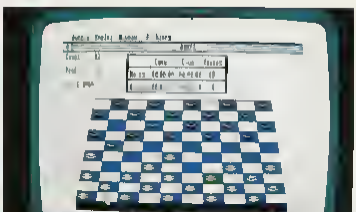


DAMES SCANNER

ST SYSTEME ST
Chip EDITEUR Cobrasoft
1/2 JOUEURS 1/2

Dames Scanner est un jeu de dames en français comportant de nombreuses options de jeu. Son principal intérêt vient de son graphisme très excellent mais qui permet cependant une bonne visualisation du jeu. On peut avoir le plateau de jeu en deux ou trois dimensions ce qui est également agréable. Hélas le maniement des pièces n'a rien d'évident. Au lieu de prendre la pièce à jouer et de la placer sur la case destination, il faut faire tourner le curseur jusqu'à ce qu'il soit sur votre pièce, et dans la direction où il faut jouer... voilà un moyen bien peu pratique. Et comme en plus l'ordinateur est assez long à jouer et que son niveau est à peine moyen, Dames Scanner n'a de bon que son graphisme.

45st GRAPHISME
15st COMMANDES
75st NIVEAU



DAMES 3D

Dames 3D est l'un des derniers programmes de dames sortis pour l'Atari ST. Ce qui frappe à première vue c'est son graphisme vraiment mauvais en noir et blanc rappelant de beaucoup l'Amstrad. De plus le maniement est vraiment des plus mauvais car il allie la souris et le clavier ce qui est une erreur monumentale ! ! ! Pour sélectionner une pièce vous devez d'abord sur le bouton de la souris jusqu'à ce que le curseur soit sur votre pièce puis presser Return puis cliquez sur le bouton à nouveau jusqu'à ce que le curseur soit sur le case de destination et pressez Return. Voilà le soft le plus inconvivial du monde ! Heureusement pour lui c'est également le moins

du monde son algorythme de réflexion étant vraiment très bon et le temps qu'il met à jouer étant très court le programme est donc particulièrement performant et bat sans contestation possible tous les autres programmes du genre. Mais quel dommage quand on a le meilleur programme de dames du monde de lui assigner un graphisme aussi peu clair et aussi laid !

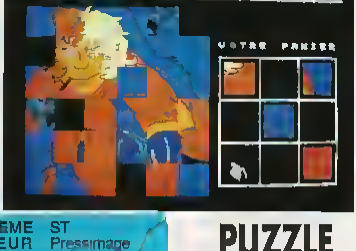
GRAPHISME 19st
COMMANDES 15st
NIVEAU 99st

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

ST SYSTEME ST
Atari EDITEUR Pressimage
1 JOUEURS 1

Ce logiciel est tiré de l'émission télévisée bien connue. Il permet de jouer et de s'entraîner à ce jeu. On peut aussi jouer au pendu. Un jeu intéressant qui permet de travailler ses connaissances en vocabulaire et en calcul... malheureusement la réalisation ne suit pas. La présentation est celle d'un utilitaire. La réponse Chiffres est très lourde : il faut taper les opérations mais donner aussi chaque résultat intermédiaire. De plus c'est fort dommage aucune vérification n'est faite sur les mots trouvés par le joueur, vous pouvez donc dire 8 lettres à chaque fois ou encore inventer des mots en fait des fautes d'orthographe sans que l'ordinateur ne vous corrige. A moins de tricher il est presque impossible de gagner aux Chiffres et aux Lettres. Par contre il est pratiquement impossible de perdre au Pendu. En conclusion si vous êtes très fort en français et que vous préparez le championnat de France ce jeu vous permettra un bon entraînement, dans tous les autres cas

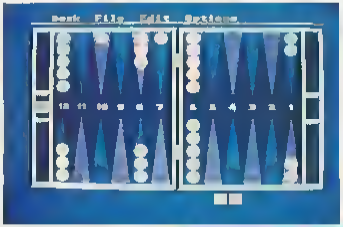
05st GRAPHISME
35st INTERET

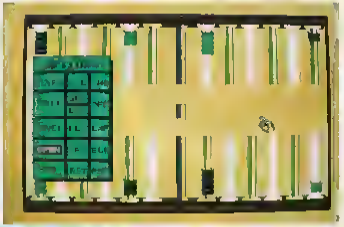


PUZZLE

Puzzle est un jeu qui bien évidemment vous propose de reconstituer une image à partir d'un nombre variable de pièces selon le niveau de difficulté choisi. Le maniement extrêmement à la souris facilite énormément le jeu dont la difficulté vient directement de l'image choisie... celles présentées avec le programme sont assez simples (mais restent belles tout de même) mais rien ne vous empêche de créer votre propre puzzle puisque le jeu découpe en fait des images Néo. Si l'on rajoute que ce programme est très bon à être exécuté en prix vous comprenez qu'il s'agit d'un bon jeu.

GRAPHISME 80st
INTERET 82st





HIPPO BACKGAMMON

ST	SYSTEME	ST
Hippopotamus	EDITEUR	Artworks
1	JOUEURS	1/2

Pour ceux qui ne connaissent pas le Backgammon ou son homologue français le Jaquet, je précise qu'il se joue sur une « table » scindée en deux ou sont disposés 24 triangles. Les adversaires possèdent chacun 15 pions qu'ils déplacent en fonction de leurs coups de dés. Hippobackgammon vous permet de jouer contre des « Robots » qui vont tenir leur tactique en fonction de la mesure des parties que vous aurez sauvegardées sur la disquette.
Il y a beaucoup d'améliorations en arrière : esthétique, création de nouveaux remote, mise en place d'une pas son donnée, etc.
Hippobackgammon est à notre connaissance l'un des plus complets qui soit sur micro ordinateur.

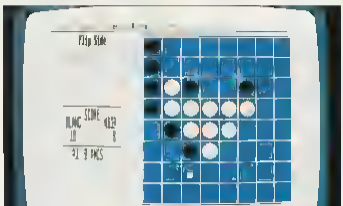
66st GRAPHISME
72st INTERET

Comme son nom le laisse présumer, il s'agit d'un Backgammon qui a subit un léger « lifting ». Les pions ont été percés en leur milieu, et sont enfilés sur des tiges qui remplacent les triangles de la version officielle.

PEGGAMMON

Celà ne modifie en rien l'intérêt du jeu mais agrémente le côté graphique.
Peggammon est moins complet que son concurrent Hippoback gammon, mais plus agréable à jouer.

GRAPHISME 85st
SONORITE 20st
INTERET 69st



FLIPSIDE

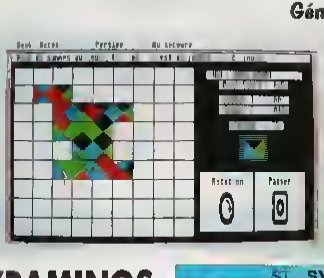
ST	SYSTEME	Amiga
Microdeal	EDITEUR	
1/2	JOUEURS	1/2

Othello revers classique vu de dessus. Voici un des nombreux logiciels présentés au Asian par Microdeal. Ce jeu est d'une réalisation très propre. Il possède un grand nombre d'options précieuses pour les personnes voulant s'améliorer. Vous avez le choix entre 8 niveaux. En cas de difficultés, deux options vous permettent d'obtenir un conseil ou de visualiser toutes les possibilités de jeu. Vous pouvez aussi à tout moment prendre la place de l'ordinateur, ce qui permet de créer et de résoudre de nombreux problèmes d'Othello. Comme vous pouvez le constater ce jeu est très complet. Mais un joueur de bon niveau le battra assez facilement même au niveau 6. Sachant que le meilleur joueur du monde se voit mettre régulièrement par les meilleurs logiciels de ce genre, vous comprendrez que FLIP SIDE s'adresse plutôt à des joueurs débutants.

Si vous désirez but de ce jeu est d'aligner sur une feuille de papier 5 croix consécutives avant votre adversaire. Mais quand je vous dis que c'est facile, vous vous dites sûrement que ce n'est pas un jeu très passionnant. Et bien détrompez-vous car ce jeu est bien du Morpion, qu'il s'agit mais revu et corrigé pour AMIGA. La feuille de papier est en fait un superbe plateau de bois quadrillé et les croix sont devenues des boules dont on peut choisir la couleur.
Tout l'intérêt de ce programme réside dans une variante « QUINTETTE » qui ne diffère que par une règle supplémentaire : si un joueur parvient à prendre un « tenaille » 2 boules de son adversaire (n'y voyez aucun symbole !) celles-ci explosent et disparaissent de la grille. Pour gagner, il faut réussir cinq fois cette manœuvre ou bien aligner 5 boules.
On joue contre l'ordinateur après avoir sélectionné son niveau de réflexion (entre quelques secondes et plusieurs heures !). On peut également faire une partie entre « humains ».
Quintette est un jeu de stratégie agréable très bien présenté et agrémenté de bons effets sonores. Dès les premiers niveaux l'ordinateur se montre à la hauteur et donnera du fil à retordre même aux plus entraînés.

QUINTETTE

GRAPHISME 83am
SONORITE 82am
INTERET. 84am



PYRAMINOS

Pyraminos est un jeu dont la première qualité est d'être original. C'est bien évidemment une sorte de dominos mais d'un genre tout à fait nouveau. Chaque domino est un carré dont chaque coté peut être d'une couleur différente (il y a quatre couleurs possible). Le but du jeu est de faire le maximum de points en plaçant la pièce que vous donne l'ordinateur. Le nombre de points dépend du nombre de pièces que touche celle que vous placez. Il est en effet plus facile de faire carrés pendre votre pièce à une seule autre qu'à quatre ! On peut bien évidemment faire tourner sa pièce si cela est nécessaire afin de ne pas convient pas. Le temps de réflexion est limité et vous devez donc vite trouver où cette pièce sans quoi ce sera au second joueur de jouer ou à l'ordinateur si vous jouez seul. La graphisme est bon et agrémente bien ce jeu de très bonne qualité

75st GRAPHISME
91st INTERET

ST SYSTEME Amiga / ST
Pressimage EDITEUR Activision
1/2 JOUEURS 1/2

Devant vous une pyramide de 144 tuiles étagées sur 5 niveaux
Le dessin des tuiles rappelle celui du célèbre « domino » chinois : le Mah Jongg. Le but de ce jeu de stratégie est simple : retirer les figures semblables deux par deux jusqu'à ce qu'il n'en reste plus. Pour enlever une tuile, il faut qu'elle puisse glisser sur le côté et donc qu'elle ne soit bloquée par aucune autre

SHANGHAI

Le jeu propose plus eurs variantes et permet de sauvegarder une partie en cours. Shangha est très simple à comprendre et plaira à tous de 4 à 99 ans (même aux « anti-ordinateurs »)
La version Amiga est nettement supérieure du point de vue graphique et restitue parfaitement le relief de la pyramide

GRAPHISME 97am 65st
SONORITE 20am 00st
INTERET.92am 89st

ARCHON

Archon est un jeu de stratégie et de combat où les forces de la lumière s'opposent sur un échiquier 9x9 à celles de l'obscurité.
Pour vaincre, les icones d'un des camps doivent éliminer les autres ou contrôler 5 cases maîtresses (cf. photo ci-contre).
Lorsque deux pièces convoitent une même case, elles doivent s'affronter en combat singulier dans une arène. Elles peuvent marcher, voler et se téléporter et elles ont une puissance d'frappe qui varie selon la couleur de la case occupée. Les assez lents luttent à coups de gourdins, d'épées (pour les plus faibles) ou lancent des rochers du feu et même des sortilèges. Ce jeu a été magnifiquement bien étudié sur Amiga, l'animation et le bruitage sont bien réussis et contribuent à l'ambiance fantastico-médiévale du jeu.
Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou contre un humain et attribuer à vous-même ou à votre adversaire un handicap ce qui permet de s'entraîner ou d'affronter un débutant sans s'ennuyer

80am GRAPHISME
93am SONORITE
90am INTERET

Amiga SYSTEME Amiga
Electronic Arts EDITEUR Electronic Arts
1/2 JOUEURS 1/2

Dans ce « tome II » d'Archon le maître de l'Ordre affronte la maîtresse du Chaos (une femme aurait préféré le contraire) dans un écran composé de 4 zones : le feu, l'air, l'eau et la terre.
Le but du jeu est sensiblement le même : éliminer l'ennemi ou contrôler les six zones clignotantes. Ici chaque camp est dirigé par 4 « adept » qui peuvent lancer des sorts dont le principal est d'appeler à la bataille toute une kyrielle de monstres ayant chacun un élément préférentiel et des armes assez spectaculaires, comme la rêne qui chante pour affoler l'ennemi ou le Gorgon (genre Cyclope) qui paralyse son assaillant du regard.
J'ai élevé un gros défaut dans Archon II adept c'est le sort Apocalypse qui permet à un moment quelconque de mettre en jeu l'issue de la partie sur une seule bataille ce qui avantage bien entendu le joueur qui est en mauvaise position. On peut bien sûr si l'on joue entre « humains » faire abstraction d'un commun accord de ce sort.
Plus complexe que le premier Archon, Archon II exige beaucoup d'entraînement pour gagner contre l'ordinateur même en sélectionnant l'handicap maximum à celui-ci.
A conseiller pour 2 joueurs

GRAPHISME 85am
SONORITE 93am
INTERET. 73am

STRIP POKER

Amiga / ST SYSTEME Amiga / ST
Artworks EDITEUR Golden Games
1 JOUEURS 1

Les amateurs de cartes actives amateurs de nanas ne peuvent pas manquer ça ! Artworx leur propose de déshabiller Suzy ou Mélissa tout en pratiquant leur jeu favori
Votre adversaire (ou si vous préférez votre partenaire) est allongée devant vous (Comment peut-on jouer sérieusement dans une telle posture ?) Elle est jolie mais ne vous laissez pas distraire par ses charmes la partie se fait que commencer. Surveillez plutôt vos cartes qui apparaissent également à l'écran. Au poker la psychologie compte souvent plus que la chance alors si vous avez une bonne main n'effrayez pas la belle par une trop forte mise elle se dégonflerait. Un petit coup de bluff en temps à autre peut rapporter gros
A chaque fois qu'elle perd 100 Fr votre adversaire se découvre d'un vêtement et recouvre à nouveau son capital
En ce qui vous concerne vous êtes soumis aux mêmes règles (libre à vous de tricher !)
Les graphismes sont bons et les enchères faciles à diriger
La version Amiga est parlante et vous constaterez que ces demoiselles ne sont pas toujours très fair play quand il s'agit de se déshabiller

72am 70st GRAPHISME
60am 20st SONORITE
68am 66st INTERET

HOLLYWOOD POKER

Amiga / ST SYSTEME Amiga / ST
Artworks EDITEUR Golden Games
1 JOUEURS 1

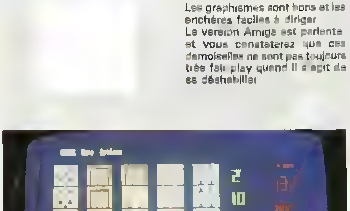
Cheraissez votre adversaire pour une partie de Strip Poker (estelle Lorence Denise ou Stéphanie elles sont toutes charmantes mais ne montrent pas toutes leurs « attraits »
Vous commencez le jeu avec 100 Fr en poche et la mise initiale est de 5 Fr. Attention dès que vous perdez votre capital la partie est terminée. Par contre si la chance est avec vous ou si vous êtes un bon bluffeur vous gagnerez un peu sur tous les vêtements de votre adversaire (de quoi habiller votre petite amie de pied en cap !)
Les photos et musiques digitalisées sont de bonne facture et contribuent heureusement à l'intérêt du jeu (Dommage que la version ST nous propose ce déshabillage des Feaux Rouges !)
Poussez la chaudière et servez les cocktails, la partie commence !

GRAPHISME 80am 40st
SONORITE 78am 85st
INTERET 72am 66st

BRIDGE PLAYER 2000

Nous savions déjà que nous n'étions pas à la veille de voir paraître sur le marché un bon programme de bridge (les deux meilleurs existent actuellement sont du niveau 3e série trèfle)
BRIDGE PLAYER 2000 joue le système ACOL (avec option pour le sans atout 15 17) ce qui est déjà un handicap en France où la majeure cinquième est le système de référence
Si ce n'était que cela on pourrait encore s'en accommoder mais malheureusement ce logiciel est nul au jeu de la carte nul en défense et nul en annonces !
Un exemple il ne donna pas le 2 fort non forcing de manche vous ouvrez de 1 SA assure et il passe avec 9 points et la réponse est 3 SA
Un autre exemple vous ouvrez en sud en 4e position de 1 trèfle avec 16 points A-3 3 3 ! en déclarant déclarant en nord 1 coeur vous rebidez à 1 e que votre majeure quatrième et il passe avec
P D8K3
C 10642
K R9d
T D7
Bilan sur 1 ne connaît pas les enchères de contrôle et il passe allègrement sur les cue bids (bref ! l'expert c'est le joueur moyen réformate la squeeze au tout de huit donnes quant au débutant il faut surtout lui INTERDIRE d'acheter ce logiciel il prendrait de trop mauvaises habitudes ! Rajoutons à cela le graphisme réellement effroyable de serf et vous voyez le tableau

GRAPHISME 07
COMMANDES 54st
NIVEAU 05st



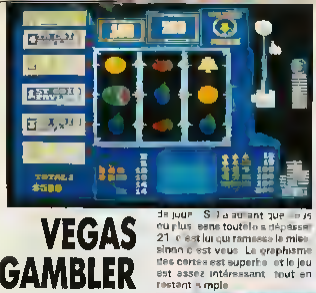
CARDS

5 jeux de cartes : 3 jeux d'Argent : Black Jack Poker Carré et Cribbage et 2 Réussites : Solitaire et Klondike

47st GRAPHISME
83st INTERET

ST SYSTEME ST
Microdeal EDITEUR CP Softwares
1 JOUEURS 1

L'ordinateur décidément n'arrête pas une ! Et après les Echecs les Dames et le Backgammon le voilà qui s'attaque au bon vieux jeu de cartes
L'ambiance y perd un peu et certains n'aiment pas En ce qui me concerne je me laisse faire de temps en temps ça détend bien



VEGAS GAMBLER

Vegas Gambler est une compilation de quatre jeux d'argent bien connus. La machine à sous. A l'aide de la souris vous introduisez vos pièces dans la fente (vous pouvez jouer de une à cinq pièces) vous tirez le manette et c'est parti ! Il existe 12 combinaisons gagnantes. Le graphisme est assez beau et les symboles sont bien détaillés.

Le Blackjack, jeu de cartes également appelé 21. Vous avez deux cartes au départ dont vous additionnez la valeur. Vous pouvez en demander une ou plusieurs autres au banquier afin de vous rapprocher de la valeur 21... mais sans la dépasser. Après vous c'est au banquier de jouer. Si il a autant que vous ou plus sans toutefois dépasser 21 c'est lui qui ramasse la mise sinon c'est vous. Le graphisme des cartes est superbe et le jeu est assez intéressant tout en restant simple.

ST	SYSTEME	ST
LDW	EDITEUR	LDW
1/2/3/4	JOUEURS	1/2/3/4

Le Poker. L'ordinateur vous donne cinq cartes. Vous choisissez celles que vous désirez garder, puis l'ordinateur vous change les autres. Si vous avez une combinaison gagnante (poire, brelan, full...) vous êtes payés en conséquence.

La Roulette. A l'aide de la souris vous placez sur le tapis vos jetons pour parier. Toutes les possibilités de mises sont présentes. La simulation est très bien réalisée.

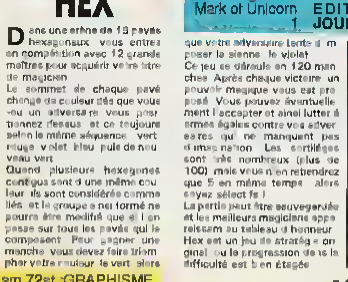
Les jeux proposés par Vegas Gambler sont simples et bénéficient de bons graphismes. Pour les flambeurs ruinés ou tous les amateurs de jeux de hasard

60st GRAPHISME
71st INTERET

VEGAS CRAPS

Le craps est un jeu assez complexe pratiqué dans les salles de casino aux Etats-Unis et au Canada. Il est basé sur le lancé de deux dés sur une table. Tous les joueurs parient contre la banque et l'on peut jouer soit pour soit contre le lanceur des dés. Du tout des différents pari et de leur complexité il faut pas le lancer les dés plusieurs fois pour avoir le résultat d'une mise... Le graphisme est bon. Les 30 pages de documentation expliquent clairement les

GRAPHISME 52st
INTERET 61st



HEX

Dans une arène de 19 pavés hexagonaux, vous entrez en compétition avec 12 grands maîtres pour acquérir vous le titre de magicien.

Le sommet de chaque pavé change de couleur dès que vous ou un adversaire y vous placez dessus et ce toujours selon le même séquence : vert rouge violet bleu puis de nouveau vert.

Quand plusieurs hexagones contigus sont d'une même couleur ils sont considérés comme liés et le groupe a nouvellement formé ne pourra être modifié que si l'on passe sur tous les pavés qui le composent. Pour gagner une manche vous devez faire triompher votre couleur le vert alors

Amiga / ST	SYSTEME	ST
Mark of Unicorn	EDITEUR	Datasoft
1	JOUEURS	1/2/3/4

que votre adversaire tente à son tour de poser la sienne le violet. Ce jeu se déroule en 120 manches. Après chaque victoire un pouvoir magique vous est proposé. Vous pouvez éventuellement l'accepter et ainsi lutter à armes égales contre vos adversaires qui ne manquent pas d'armes nation. Les sortilèges sont très nombreux (plus de 100) mais vous n'en retiendrez que 5 en même temps alors soyez sélectif !

La partie peut être sauvegardée et les meilleurs magiciens apparaissent au tableau d'honneur. Hex est un jeu de stratégie original ou la progression de la difficulté est bien étagée.

72am 72st GRAPHISME
65am 65st SONORITE
80am 80st INTERET

221 BAKER STREET

Merlin Holmes et Watson recueillent des indices. Ainsi que les autres joueurs qui ne prennent pas connaissance et ne sont pas obligés de tourner sans cesse le dos à l'écran un système de code peut être utilisé. Le graphisme est joli le jeu se déroule sans lourdeur et les 30 énigmes révèlent vous occuper agréablement un moment. Datasoft a prévu d'ici quelques temps d'autres disquettes avec de nouvelles situations.

scenario 82st
graphisme 85st
commandes 75st
difficulté ai

ST MAGAZINE A FAIT SES PREUVES
ABONNEZ VOUS !

Retrouvez chaque mois dans le magazine, tout, tout, tout, vraiment tout sur le ST
Visitez avec nous les salons internationaux,
Découvrez tous les produits nouveaux en avant-première, ou en banc d'essai complet
Initiez vous aux saines joies de la programmation dans tous les langages
Ne ratez pas les astuces et les bidouilles qui vous font profiter au maximum de votre machine
Connaissez tous les domaines que le ST révolutionne, de l'intelligence artificielle à la musique en passant par le graphisme, la communication... et tout le reste
Apprenez GEM et le 68000
Collectionnez les fiches cartonnées
N'ignorez plus rien des petits problèmes du ST
Avec le courrier des lecteurs
Tapez et conservez les listings
Passez vos petites annonces
Faites découvrir votre club
Alimentez votre machine avec les produits de la Boutique de Pressimage
VIVEZ LE ST AVEC ST MAGAZINE

TOUT SUR LE ST

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE ST MAGAZINE

ST MAGAZINE No9

Dossier Micro-édition
VIP sous GEM
Comment commencer un jeu d'aventure.
AEGIS Animator
Digitaliseur Realtizer
Gérer les ressources en GFA
DX Android : Salons musicaux
Intelligence artificielle sur ST
Shiraz SHIVI : l'interview

ST MAGAZINE No10

Solution : une gestion commerciale sur ST
GFA draft / GFA Vector
Créer un jeu en GFA
dBman : dBase 3 ?
Superbase
Calcomat contre K'Spread II
Tablette tactile
Digitaliseur Pro
Pro 24 Version 2.0

ST MAGAZINE No11

ST Replay
Aladin : émulation Mac
Becker text
Initiation au vidéotexte
Téléchargement
Tous les jeux d'aventure ST
Lattice C 3.04
Les interruptions
Sauvegarde utilitaire disque dur
L'aventurier fou

ST MAGAZINE No12

Le vrai faux catalogue d'Atari
Prefinet : assembleur
Pro Sound Designer
Faites vos cartouches vous-même
Dossier musique : 32 pages
Comparatif de tous les logiciels musicaux sur ST
Initiation au LISP
Bidouille : un prolongateur

PRIX : 25F par numéro — 5 numéros : 110 francs — 10 numéros : 200 francs — Les numéros 1 et 2 sont épuisés

Je commande les numéros : 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐

Je paie par chèque bancaire ☐ chèque postal ☐

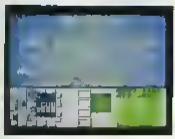
Je désire recevoir les magazines à l'adresse suivante :

NOM PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

Carte 256 K



F-16 Fighter

Vous êtes aux commandes d'un avion de combat Falcon F-16. Dans cette simulation fidèle, le but de votre mission est de trouver et de détruire l'avion ennemi tout en restant en vol le plus longtemps possible.

Cartouche 1048 K

World soccer

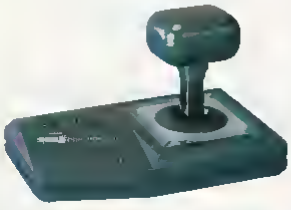
Notez des passes, des corners, etc. dribblez, tricklerz. Traversez la défense adverse, logez la balle dans le but, dans le dos du gardien. Permet aussi des penalties pour départager un match nul.

Enduro Racer

Volez au dessus des obstacles, coupez les virages en épingle à cheveux, dans une course contre la montre du plus haut niveau.

Control Stick

Manette de commande performante pour joueurs exigeants

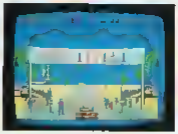


SEGA®

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

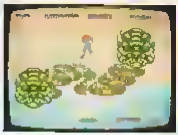
SEGA, UN CERVEAU QUI A SU BIEN S'ENTOURER

Cartouche 2096 K



Out Run

Superbe simulateur de conduite. Vous vous installez au volant de votre puissante voiture de sport et démarrez pour une course effrénée contre la montre. Des paysages enchanteurs défilent rapidement.



Space Harrier

Une planète lointaine, de paisibles petits dragons vivaient en paix jusqu'à ce qu'ils soient menacés par des créatures cruelles. Vous êtes leur dernier espoir.

Pistolet « Light Phaser »

Gangster town

Un agent du FBI pourchasse un gang. Après vous être entraîné au tir, vous affrontez les ennemis dans des courses poursuites en ville, dans des bars et des night-clubs.

Light Phaser

PISTOLET INTERACTIF UNIQUE AVEC 3 JEUX

Maintenant la puissance est entre vos mains

Nintendo